

COMMODORE VILÁG 90/11

53 Ft

C64/128, C16/Plus 4, AMIGA



GETTO

CoV Top 10

Hopp! Itt látható a legújabb keletű Ultimate CoV Top 10, amit a ti szavazatok alapján állítottunk össze. A CoV 9. óta egy kissé mintha lecserélődött volna a szereplőgárda... 64-re és Amigára annyi szavazatot küldtetek, hogy kénytelenek voltunk a Top-listát három kategóriára bontani, mert nem lett volna teljesen reális, ha mondjuk a SIM CITY-nek a HAMMERFIST-tel vagy a CASTLE MASTER-rel kellett volna megmérkőznie: a játékok tehát abszolút/kaland+RPG/szimulátor+stratégia kategóriákban vannak besorolva — ezeket szeretnénk is így megtartani, szóval kérjük, hogy szavazataitokat a továbbiakban is ilyen bontásban küldjétek el nekünk. A PLUS4-eseknél egyértelműbb volt a helyzet, de valószínű, hogy itt is több kategória lesz legközelebb: külön lesznek a kazettás és külön a lemezes programok — a kazettás játékok miatt nem kerülhetett fel a listára a BARD'S TALE 3., a BORROWED TIMES, a JET, stb. Szeretnénk felhívni a figyelmet arra, hogy a Top-lista összeállításánál mi a **Ti véleményetekre vagyunk kíváncsiak**, nem pedig arra, hogy mit olvastok vagy hallottok valahol egy-egy játékról! (Ezért lehetőleg mindenki csak a saját géptípusára szavazzon, hiszen csak azon van reális elképzelése a legjobb játékokról.) Várjuk tehát továbbra is a szavazataitokat — vizslát januárban...

Abszolút	Adventure/RPG	Szimulátor/stratégia
1. MYTH • System 3	PIRATES • Microprose	DOC • Cinemaware
2. D.O.C • Cinemaware	IRON LORD • Ubi Soft	GRAND PRIX CIRCUIT • Accolade
3. PIRATES • Microprose	CASTLE MASTER • Domark	OIL IMPERIUM • Reline
4. GRAND PRIX CIRCUIT • Accolade	NEUROMANCER • Interplay	STEALTH FIGHTER • Microprose
5. IRON LORD • Ubi Soft	MANIAC MANSION • Lucasfilm	FIGHTER BOMBER • Activision
6. HAMMERFIST • Activision	ZAK MCKRACKEN • Lucasfilm	GUNSHIP • Microprose
7. TUSKER • System 3	DRAGON WARS • Interplay	F-14 TOMCAT • Activision
8. VENDETTA • System 3	BARD'S TALE 3. • Interplay	SIM CITY • Infogrames
9. STREET ROD • US Gold	DARK SIDE • Incentive	STRIKE FLEET • Lucasfilm
10. CASTLE MASTER • Domark	BOSSZÚ • Rátkai	STEEL THUNDER • Ocean

Abszolút	Adventure/RPG	Szimulátor/stratégia
1. FUTURE WARS • Delphine	FUTURE WARS • Delphine	POPULOUS • Electronic Arts
2. INDIANA JONES • Lucasfilm	INDIANA JONES • Lucasfilm	NORTH AND SOUTH • Infogrames
3. POPULOUS • Electronic Arts	SPACE QUEST 3. • Sierra on Line	F-29 RETALIATOR • Ocean
4. KICK OFF • Anco	MIDWINTER • Rainbird	FIGHTER BOMBER • Activision
5. NORTH AND SOUTH • Infogrames	LARRY 2. • Sierra on Line	F-18 INTERCEPTOR • Ocean
6. LOST PATROL • Ocean	WAR IN MIDDLE EARTH • Melbourne	CARRIER COMMAND • Rainbird
7. THE UNTOUCHABLES • Ocean	INFESTATION • Psygnosis	FALCON • Mirrorsoft
8. SPACE ACE • Empire	MILLENNIUM • Electric Dreams	688 ATTACK SUB • Electronic Arts
9. F-29 RETALIATOR • Ocean	PIRATES • Microprose	SIM CITY • Infogrames
10. WINGS OF FURY • Domark	CASTLE MASTER • Domark	NUCLEAR WAR • US Gold

1. ELITE
2. ACE 2
3. ALIENS
4. REVS
5. MERCENARY
6. ACE
7. DRILLER
8. TIR NA NOG
9. MERCENARY 2
10. HEAD OVER HEELS

Hardware a legjobbtól!

Hasznos C64-kiegészítők alacsony áron!

Kínálatunk:

- Cybercard alapcartridge (fastload/save-funkciók, monitor, stb.): 1.300,— Ft
- Komplet SpeedDOS: 1.800,— Ft
- Reset gomb (letilthatatlan) gépbe/floppyba: 150,— Ft (mindkettőbe: 200,— Ft)
- Floppy adatforgalom kijelző: 150,— Ft
- Parallel-kábel floppyhoz (user port): 700,— Ft

Ugyanott saját készítésű felhasználói programok (Sideborder Logo Editor, Overlay Sprite Editor, FLI-Designer V2.0, Digi-Editor, stb.): 200,— Ft/db

Érdeklődni az alábbi címen: **CPU of CHROMANCE/Komár Gábor**
1133 Kárpát u. 24.
Tél: 120-6796

Intro

Tartalom

Intro

Info

Carmen Sandiego (C-64, Amiga)

King's Bounty (C-64)

Bard's Tale 3. (C-64, Plus4)

Új Vadnyugat II. (C-64, Plus4)

Millennium 2.2 (Amiga)

Larry 3. (Amiga)

Plus4 sarok (Plus4)

TökösMákos

Adventour (Champions of Krynn)

Olvasói hirdetések

CoVboy Posta



Épp ez jutott eszünkbe...

- 1 "Yo dudez...". Kérdhetnénk az a havi műsorszámot, ha demot
- 2 ránk – de inkább maradjunk az "Udv mindenkinek" kitételnél.
- 3 Rogton eljárában meg is kerdeztük, ugye nem felejtettél el
- 5 előfizetni a múltkor számban talált csekkben a CoV '89' évi szá-
- 10 maira? Ezt meg egy parisor meg fogjuk kérdezni szóval el
- 12 lehetnek készelve rá, hogy a lehető legvariatelenebb pillanatokban
- 14 egy ilyen provokatív jellegű kérdéssel találkoztok. A mostani
- 18 számban sincsen csekk, mert a csinos postás-sasszony ivól
- 23 vagy 70 éves) a múltkor is teljesen elsapadt, amikor kértünk tőle
- 25 rozsszín postai utalványt – tizenöt ezer darabot. Ha a múltkor
- 27 számban nem találta volna a csekket, akkor jut összeesküvés
- 29 aldozata vagy mert kiestt belőle – na előfizetnél, akkor csak
- 31 szólj nyugodtan, küldjük a csekket (van még a múltkor voltunk
- megint). A csekkről egyébként érdekes név mosolyoghatott rád,
- bizonyos COM-WARE Kft. Teletűs kiadók ugyanis összeszövet-
- keztek a kapitalistákkal, mert vermes hordák un "ado" címen
- most már nagyon sok javukat akartak elrabolni. Szóval most már
- nem magánkadás vagyunk, hanem akarmi más. Ez egyébként
- abszolút nem jelent semmilyen változást, azonkívül, hogy az
- impresszumban kaptak egy teljes sort, mert fel kell tüntetnünk
- hogy kiadja a COM-WARE Kft. (A postacímünk enél is még ugyanaz
- maradt és nem változott a régebbi számok utólagos rendelese-
- nek a módszere sem – sőt remélhetőleg a CoV sem.)
- Eme érdekes téma után áttekinthetünk más vizekre. Nevezetesen
- oda, hogy nagyon sok levelet kaptunk tőletek, amelyben hiányol-
- játok a játéktekírásoknál a géptípusok feltüntetését. A régi teletűs-
- be valóban bele volt írva, hogy milyen géptípuson futnak – most
- más helyen van, bemutatjuk a "tartalomjegyzék" neven közismert
- dolgot (itt látnátok balra), amelyben rövid keresés után bárki fel-
- lehet néz az információkat. A másik ilyen jellegű probléma a 64-
- esak tesztelői merült fel, miszerint sehol sincs említés arról, hogy
- lemez és vagy karettas játékokról van-e szó – a 9. számtól kezd-
- ve a szövegben mindig leírjuk, ha a program csak lemezen fut.
- A hirdetésről megint eszünkbe jutott valami: sokan hiányoltatok,
- hogy a 9-es számban nem volt hirdetés: szelvény – azonkívül
- egy csomo másik leveleiről az volt a gondja, hogy miért van '3
- oldalnyi hirdetés ugyanott? (Ez utóbbiaknak valószínűleg nem
- volt ott a hirdetés.) Az első kérdés a második adja meg
- választ, azért nem volt hirdetés: szelvény, hogy ne legyen annyi
- hirdetés a következő CoV-okban. Szelvény csak minden második
- nonaoban lesz – akir az előző havat elhasználták, az vár egy hóna-
- pót és a hirdetés a beutóidestől számított második számban
- mindenki-nek megjelenhet. Azonfelül meg valami sze-
- retlenek meg egyezni a hirdetéssel kapcsolatban, ezt az ingyenes
- lehetőséget a CoV azért nyújtotta, hogy ha valakinek szüksége
- van valamire és így tovább, az meg tudja oldani a problémáját
- akkor is, ha erre nem áll rendelkezésre más lehetőség (klub
- cserapartner stb.) Gratis csak úgy. Ellenben a hirdetés nagy
- resze kapva kapott az alkalmon és nekik is. Programok do
- Szolgáltatást jatszani. Mivel nem szeretünk "CENSORED" –
- CoVboy) csinálni a szankciót, idáig leközöltük az összes hirdetés
- mer nem szabtuk megkötéseket az ingyenes hirdetés teraja-
- ban. Mostantól már csak azt közöljük, amelyben cserapartner
- programot vagy valami más KÉRESNEK, és nem játékok kiad-
- nak pénzért előadásra. Ha: ennyi volt a mára rendelt bevezető
- reméljük, hogy a mostani számban is jól foglór szórakozni.

Commodore Világ (ujszágszerű dolog havonta, Commodore-ságokkal, CoVboy-jal és néha tehennel)

Kiadja a COM-WARE Kft.

Felélős kiadó: Rucz Lajos, Kiss László

Felélőtlen szerkesztő (nem mondom meg!)

Címlepterv és GFX: Müller Mihály (Kis Getto)

Munkalársak: Edömér, az azbesztgyomrú láma;

Gábor, aki felőtte a képernyőket;

és főleg TE, aki megvetted a CoV-ot!

Technikai szerkesztő: CoVboy bátyó

Szerkesztőség: az nincs, de nagyszerűen el lehet érni bennünket Spectrum Világ, 1519 Budapest, Pf. 363 címen (Itt lehet régebbi CoV-ot és SpV-t is rendelni)

ISSN 0856-0808

Pátria Nyomda

Felélős vezető: Vass Sándor vezérigazgató

Info

Már megint...

Úgy látszik, hogy még mindig tombol a "poszttermánia" (vagy lejmmánia?), mert a CoV 9-ben megjelent software-ház címek után meg több levelet kúldtetek, hogy ezek után már nyugodtan közölhetnénk ennek-meg-annak a címét is, mert fontos megbeszélivalókat volna vele. "Meg kér a nép, most adjatok nekik!" mondta a költő — mi nem tudunk ilyen szépeket mondani, inkább teljesítjük kötelességünket. A címek nagy részét egyébként **Mehos András** nevű olvasónk küldte, aki per pillanat éppen Sao Paulóban (Brazília) tartózkodik és üres perceiben ő is különféle cégek közönségszolgálatával szokott levelezgetni. (Így tehát elmondható, hogy a CoV-ot az egész világon ismerik — még Braziliában is olvassák... — CoVboy) Reméljük annyi most már elég lesz egy darabig

Lucasfilm Games

P O BOX 2009
San Rafael, CA 94921
USA

Origin

110 Wild Basin Road,
Suite 330, Austin, TX 78746
USA

Prism

Unit 1, Baird Road, Enfield,
Middlesex EN1 1SJ
England

Cinemaware

4165 Thousand Oaks Blvd.,
Westlake Village, Ca 91362
USA

Digital Integration

Watchmoor Trade Centre
Watchmoor Road,
Camberley, Surrey GU15 3AU
England

Impressions

Riverbank House, Putney
Bridge Approach
London SW6 3JD
England

Accolade

550 S Winchester Blvd
San Jose, CA 95128
USA

Mindscape Ltd.

P O. BOX 1019, Lewes
East Sussex BN8 4DW
England

Honorsoft

Addison Ind Estate, Blaydon,
Tyne & Wear NE21 4TE
England

Accolade (Europe)

Unit 17, The Lombard
Business Centre, 50 Lombard
Road, London SW11 3SU
England

Mirrorsoft/Spectrum Holobyte

Irwin House, 118 Southwark
Street, London SE1 0SW
England

Rainbird

P O BOX 2227
Menlo Park, CA 94026
USA

Elite

Anchor House, Anchor Road
Aldridge, Walsall
West Midlands WS9 8PW
England

Gremlin Graphics

10 Carver Street,
Sheffield, S1 4FS
England

Strategic Simulations Inc. (SSI)

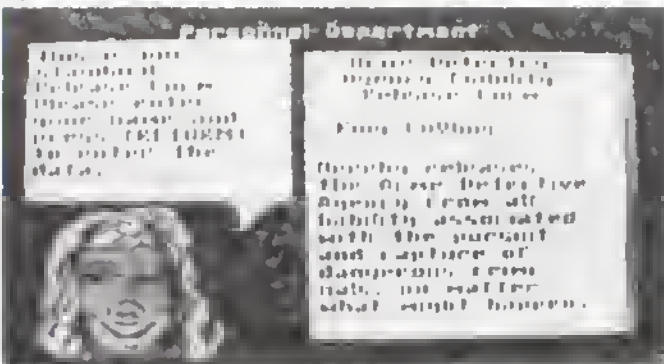
675 Almanor Avenue
Sunnyvale, CA 94086
USA

Carmen Sandiego

Hopplá! A Broderbund cég egy újabb nagyszerű csomagjával lepte meg a nyomozós kalandjáték rajongóit: a **CARMEN SANDIEGO** sorozat harmadik részével — **WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO**. A játék címe egyelőre csak az Amígásoknak csenghet ismerősen, hiszen az első két rész 64-re nem készült el. A harmadik viszont már hálítstennek ezen is nagyvilágot létező, végére megint egy olyan játék, ami nem a "joystick-lángoló"-izmoskat teszi próbára, hanem a szűkebbellományt dolgoztatja meg egy kicsit. A harmadik rész témája megegyezik az első kettővel: különféle bűnesetek tettesét kell kinyomoznunk a szótárunk és a kihallgatott személyek által elhírt Információk alapján. Az első két részben a nyomozás Amerikában illetve a világ különféle helyszínein játszódott (**WHERE IN AMERICA/WORLD CARMEN SANDIEGO**), az első egy mezel európai embernek szinte játszhatatlan volt, mert teli volt olyan dologgal, amik speciális amerikai dolgokat érintettek (például valószínűleg nem túl sokan tudják, hogy mondjuk melyik amerikai városban énekel a Doodoo-madár egy bizonyos fén vagy hol gyártották azt a pótytyós alsóneműt, amit John Johnjohn, a ismert moimon piédikérei visel keddenként...) — a második viszont már élvezhető volt, csak egy kicsit könnyű. A harmadik részben a dolog tovább bonyolodott, a nyomozás helyszíne már nemcsak a világ, hanem az idő is — tudni kell azt is, hogy a történelem melyik részére tévőzött a tettes. A bejelentkezés után a detektívügynökség irodájában találjuk magunkat. Az első két részben bizonyára jól mehetett a bolt, mert az ügynökségnek már egy öleletek székház fenntartására is van penze... A 'tűz' gomb megnyomása után a liftben találjuk magunkat a földszinten. A tévőzés lehetőségét inkább vesszük el, mert má az összes hamburgerius bezárt — inkább má mosl nyomozni fogunk. Az első nyomozás abból áll, hogy árdógt veslogláránk bevetésével kinyomozzuk mi van a többi emeleten. A félreismerhetetlen jelek és a korábbi esetek nyomozati anyagát erre a következtetésre jutunk, hogy a "lift" nevű gyanús masina akkor működik, ha megnyomjuk valamelyik emeletet jelző gombot...

Az örökien található a **HALL OF FAME**, azaz a Sédog Nagyító Emlékrend kitüntetőjeinek listája — majd minket is belinkel ide ha kidöntjük, hogy Julius Coosar ahasam harcolt a Wehmachtal. A negyedik van a büfe (**LONGUE**), ahova a féradt detektívek a nyomozásról egy munka után betérhetnek lóncsólni. Az etalon Nagy Detektív általában whiskyt vadol hektószámra, de nekünk csak egy pohár kávé jut. Sajnos leggyakrabban a pohár és a kávé más idő-síkban tartózkodik ugyanazon a helyen, szóval megtudhatjuk, hogy mitől legednek annyira a kávégépek — viszont ha az automata nagyrátna belátalál a pohárba, akkor az egy elégedett "Hoj, do mártus egy napom van ma!" kiáltást csalhat a szánkba. A harmadik emeleten lévő ajtón a laboratóriumba jutunk, ahol édes-kés kémiai kísérletnek lehetünk szemtanúi. A kísérlet mindig sikertul, bár mindig más résztvevők többennél fel a különféle gúnyos megjegyzések közepette... Az elagorben lévő ajtó mögött található az iktató, ahol megnézhetjük, hogy az eddigi játékosok milyen rangban vannak és heny ügyet oldottak meg sikeresen idáig. **DELETE**-től törölhetjük valamelyik doasztot.

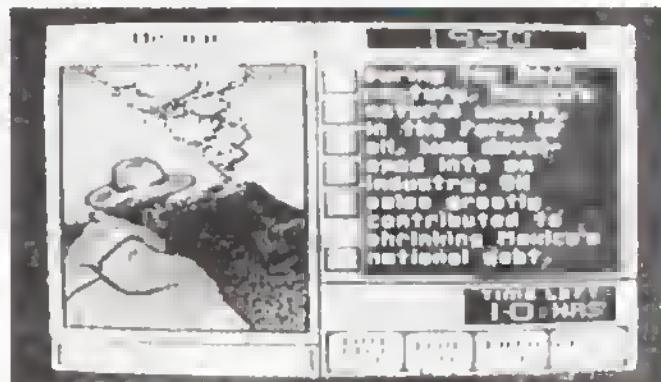
Vajon ki játszhat ezzel a játékkal?



A második emeleten a táblára klikkelve ugyanazt a szolgálati listát kapjuk, mint a harmadikon. Az ajtó mögött találkozhattunk Diane-nel Eddig ő főzte a kávé, de midőn a kávéfőző felrobbant a kezében és megszínezte az arcát, mindenki jobbnak látta egy kávéautomata beszerzését. Azt má láttuk, hogy az hogyan működik... Diane a személyzeti osztályra avasza: nála kell a nevünkkel bejelentkeznünk, ha nem egy játékéltési akaratunk loyhatni, hanem új kaulent kezdünk. Ezután **Brassey** ügynökötől megkapjuk a **Chronoskimmer**-ünket és sok sikert kívánunk a pályafutásunkhoz.

A játék minden alkalmas nyomozásunkat el fogja könyvelni a nevünk mellé, tehát lehetőség van egy régebbi pályafutásunk folytatására is. A 2-3. emeleten van kancatórköző (a táblát választva a pontfellel: **DUTY ROSTER**), ahol az ügynökségen szolgálatot teljesítő detektívek listájára lelünk. Az emelet szeme odja meg, hogy milyen rangban vannak a listában lévő detektívek. A másodikikon vannak a **Time Cadet**-ek, a harmadikon a **Time Petroler**-ek és így tovább. A kívánt nevet választva onnan folytathatjuk a nyomozói kettirőlünk, ahol abbahegytük.

A nyomozás elején **Time Cadet** rangban kezdünk. Először egy feljegyzés érik az é lőnőktől, hogy az "időbűn-riasztó" bűntényit jelzett indul a bevetés: mosl olvassuk, hogy mit lopnak el, honnan és mikor (például **Salvador Doll** esetétét Spanyolországból, **Atahualpa** trónját Peruból, stb.), majd megkapjuk, hogy milyen nemű személyt lőttak a helyszínen (**MALE/FEMALE**), éki az előkövetéssel gyonúítható és mennyi idő van a nyomozásra. Ezzel má meg is van az első nyom, kezdhetjük a kőidőzést-odást a tetthehen. A nyomozást megadott időn belül kell teljesítenünk (addig használhatjuk a **Chronoskimmer**-t) — ha ez az idő leteltörtetés nélkül lejár, akkor az ügyet elveszik tőlünk és kezdhetünk egy másikat.



Egy cowboy — a hagy mögött mag egy dohányzó Cowboy

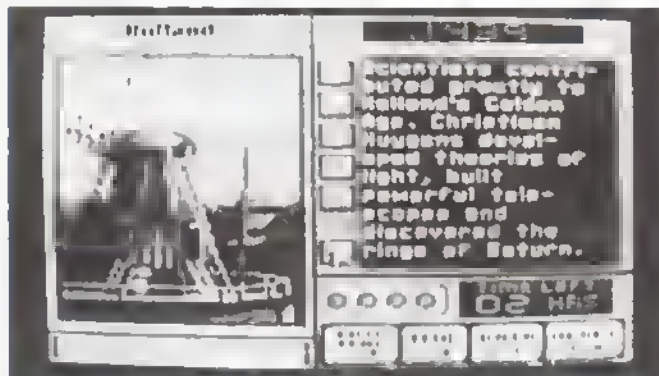
A képernyő első sorában láthatjuk a helyszín nevét és az évszámot. Bal oldalon a helyszíne és az idője jellemző képet látunk (a legközebb negyszerűen meg van rajzolva), jobb oldalon van az info-atlak, kezdetben a helyre és a kőira vonatkozó téjékoztató szöveggel, később az opcióinkat. A **TIME LEFT** lehet mutatja, hogy a nyomozásra mennyi időnk van. Az idő csak akkor telik, ha éppen valamelyik parancsot (időugrás, kihallgatás, adatbázis) használjuk. A játékok az első sorban lévő három ikonnel lényíthetjük. Az **ABORT** jelentését valószínűleg nem kell magyaráznunk, de azért az fontos, hogy ezt kell választani, amikor megkezdjük tőlünk, hogy a két üveg közül melyiket választjuk a malneszőipót vagy a bort?

Miután átugrottunk a telt helyszínre, rögtön kezdhetjük is a dolgokat a reapszémolával (**CLUE**), itt kihallgathatunk egy szemtanút (**WITNESS**) vagy egy informátort (**INFORMANT**), illetve bevehetjük a **SCANNER**-t (mindegyik egy-két órét vesz el az időből). Ha má utdózzuk a gyanúsítottat, akkor egy új helyszínre ugorva az első kihallgatásról egy animéto figura (tőncle déma, cowboy, kalóz, stb.) animálgat a képablakban és egy **"A V I L E MENCHMAN"** lóli rel jelzi, hogy jó nyomon vagyunk, jó helyre és időbe ugrottunk — ha a kihallgatott viszont úgy kezd a mondkáját, hogy "Égy dologot szeretnék almondani Önnek..." vagy sommit sam akoi mondani, akkor az má lóg lassz, azonnal menjünk vissza oda, ahonnan ide ugrottunk, mert lassz nyomon vagyunk. A szemtanú és az informátor egy vagy két mondatot mondanak. Az első mondat aha a helyre és idője vonatkozik, ahova az előkövető innen tévőzött. Ezek áttaláb-ben ismert (és kevésbé ismert) történelmi, művészettörténeti személyiségekre, népcsoportokra illetve földrajzi helyszínekre való cáizások. Például: ha a vallomás szorint a gyanúsított azt tervezte, hogy beáll vizigótnak és bekukkol az lbórial-főlszigetre, akkor a megfelelő idő-sík valóhal az i sz V században van vagy Spanyolországra kell menni. A válasz esetleg a helyre és az idője együttesen utal — az időugrás lehetséges célpontjaiból kikövetkeztethető a dolog. Nehe előfordul, hogy a szemtanú vagy az informátor több dologt is tud (**MORE**), a második info olyan dolog, amiből az előkövető személyazonosságára tudunk következtetni. Ez lehet a haj vagy a szem színe, illetve a kedvenc képzőművészete vagy lődjára utaló célzás. A színekre utaló info nem mindig direkt, lehol áttételes vagy kőitétel-mű is: például **real can of top** ("lépalejű") alapján a haja vörös vagy a **mousy hair** (egérszínű e haj) alapján barna, viszont az **nubum hair** (vörőseebarna haj) lehet vörös vagy barna is.

A **SCANNER** hasonló e kihallgatásokhoz, de választását kutatás történeke a helyszínen. Ennek az eredménye egy tárgy, emi ugyanugy utal a helyszíne és/vagy az időre, mint e kihallgatások. Például egy cikk **Fahrenheit** doktor legújabb felfedezéséről Hollandiát jelent, egy üveg **Leif Erikson** üzenetével meg **USA** e XI század könyvében. Egyes tárgyeknél a további infokhoz használat is lehetséges (**SCAN FURTHER**).

A **DATA** ikont választva a számítógépes nyilvántartásba jutunk. Az **EVIDENCE** az általunk megadott adatokból (nem, hej, azem, kedvenc művész, kedvenc lőő) kizérásos etapon azonosítja a bűntört 16 lehetséges előkövetője közül azt, akire e nyomok utalnak. Természetesen nem szükséges az összes adatot megadni, kevesebb is képes a számítógép (**COMPUTE**), tehát ha valamelyik adatban nem vagyunk biztosak, akkor azt hagyjuk üresen! (Rosz adatok megadásánál, **NO MATCHES IN DATABASE** hibáüzenet jelenik meg.) Ha a számítógép e megadott adatokból nem tudja kétséget kizáróan megállapítani, hogy kirol van szó, **INSUFFICIENT DATA** üzenetet

lepünk (magadj a lehetséges személyek nevét is) A nemen kívül legkevesebb két adat szükséges az azonosításhoz — ha ez sikerült, ekkor a számítógép kiadja a körözést a tettes ellen és aktiválja az elfogó robotot. Ez a robot ezután mindig jön valunk — az elfogáshoz most már csak utol kell érnünk a tettest



Csókolom, jó helyen keresem Marco van Bastent?

Az adatbázis DOSSIERS részében vannak a 16 lehetséges tettestől szótó dossziék. Ezek a szem- és hejzsinen kívül a bandán berökölt rangját tartalmazzák, valamint egy-egy plusz információt a bűnözőről, ami esetleg segíthet az azonosításban (ha ő az aktuális tettes, akkor egy szemtanú vagy egy informátor erre fog utalni). Ezeket most leírjuk, hogy ne kelljen állandóan a dossziékban lapozgatni (fog az idő ezzel is)

- Carman Sandlago. Nő. Fekete haj, barna szem. Utoljára a "The Idiot" c. könyvet olvasta (Author: Dostoyevsky)
- Auntie Ballum. Nő. Szőke hej, magyarárbarna szem. Kedvenc olvasmánya a "Ship of Fools" (Author: Katherine Anne Porter)
- Earl E. Bird. Férfi. Vörös hej, barna szem. Kivülről tudja a "Mandalay"-t (Author: Kipling)
- Justin Case. Férfi. Fekete haj, kék szem. Egyszer lopott mári festményt a hollandok leghíresebb festőjétől is (Artist: Van Gogh) (Hát érdekese egy módja a művészet iránti érdeklődés kielégítésének... — CoVboy)
- Molly Coddle. Nő. Barna haj, kék szem. Franciá festőket és szerzőket kedvel (Author: Victor Hugo, Author: Degas)
- Loa & Bill Ding. Férfi. Vörös haj, szürke szem. Most lezárta be a "Just so stories" olvasását (Author: Kipling)
- Noemo King. Férfi. Barna haj, magyarárbarna szem. Az utolsó könyv, amit olvasott, a "Pale Horse, Pale Rider" volt (Author: Katherine Anne Porter)
- Ernaet Endsavor. Férfi. Szőke haj, kék szem. Kedvenc festője Mary Cassatt, olvasmánya pedig a "Crime and Punishment" (Author: Dostoyevsky)
- Lynn Gweeny. Nő. Fekete haj, szürke szem. Szereti a holland festőket és az orosz líriákat (Artist: Van Gogh, Author: Dostoyevsky)
- Russ T. Hinga. Férfi. Szőke haj, magyarárbarna szem. Utolsó terve kedvenc lastmánya, a "The Bath"-nek az állapása volt (Artist: Mary Cassatt)
- Karl Maback. Nő. Barna haj, barna szem. Utoljára a "Les Misérables"-t olvasta (Author: Victor Hugo)
- Sheron Sharalike. Nő. Vörös haj, magyarárbarna szem (Artist: Jose Drozco)
- Minnie Serlas. Nő. Szőke haj, kék szem. Kedvenc lastmánya a "Cup of Tea", a "Jungle Book"-ot pedig legelőbb ötször olvasta (Artist: Mary Cassatt, Author: Kipling)
- Sybil Servant. Nő. Vörös haj, szürke szem. Kedvenc festménye a "Prometheus" (Artist: Jose Drozco)
- Gena Yues. Férfi. Fekete haj, barna szemek. Kedvenc könyve a "Winter's Diary" (Author: Dostoyevsky)

Miután sikerült megállapítani, hogy hova mehetett a gyanúsított, válasszuk az időugrás ikonját. Megjelenik 3-4 helyszín neve, ahová az aktuális helyről ugorhatunk. Az időt a piros sáv jelöli, mert előfordulhat egyenaz a helyszín is más-más időben.

A játék kezdetéte tehát nem túl bonyolult. A leledet már inkább az .. Mindenelőlt próbáljuk meg minél előbb azonosítani a lehetséges

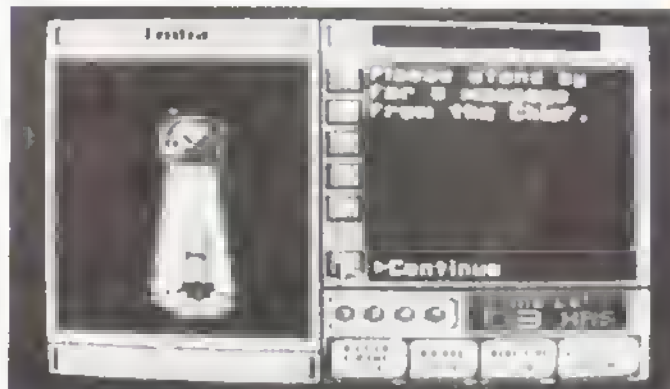
tettest, lehetőleg úgy, hogy minél inkább a nyomába maradjunk. Ha sikerült az azonosítás, akkor minden helyszínen próbáljuk meg elsőre kiszúnni, hogy hova mehetett Innen (ilyenkor a legjobb a SCANNER), hogy minél előbb utolérjük (ha tettest kezdünk valamelyik helyszínen, akkor megmarad az előnya valunk szemben)

Ha sikerült utolérnünk a tettest, akkor azon a helyszínen valamelyik CLUE-opciót választva nem "V. I. E. HENCHMAN" feliratot kapunk, hanem valamilyen barátságatlan tárgyat (ketapukt, csúzl, labbilincs, stb.) látunk "működés" közben és a program figyelmeztet, hogy a gyanúsított ezen a helyszínen van, kihallgatás nem lehetséges. Ha már aktív az elfogó robot, akkor válasszuk megint valamelyik CLUE-opciót és a robot rövid hajkurászás után felszippanja az elvetemült bűnözőt — a lopott stuff visszakerül az eredeti helyére, a figurát meg hosszabb börtönte kölik Jóhat a következő eset!

Sikertelen a küldetés, ha letelik a rendelkezésre álló idő (ilyenkor az ügyet besorolják a leleditetlen bűnügyek közé), isasz gyanúsítottira edje ki a számítógép a körözést vagy ha azelőtt egük utol e figurát, hogy tudnánk ki az (ilyenkor ugyan elkapja e robot, de mivel nincs ellene körözés kiadva, el kell engedniük). Természetesen ezután is nyomozhatunk tovább a mielőbbi siker reményében.

Amenyiben a tettest utolértük volna, de meg nem tudjuk biztosan, hogy ki lehet az, két dolgot tehetünk: ha még elegendő idő áll a rendelkezésünkre, akkor ugorjunk vissza az előbbi helyszínre és próbáljuk meg a másik szemtanútól vagy informátorból kihúzni valamilyen adatot, ami kizárja az egyik lehetséges személyt, aztán ugorjunk vissza oda, ahol elkeptük (ha egyszer mer utolértük, nem fog továbbbszólni alólunk) és programozzuk be a robotot, ha az idő már biztosan nem elegendő ide-oda ugrálásra (8:10 óránál kevesebb) és még több személy is lehet az alkövető, akkor tippelnünk kell valamelyikre: adjuk meg az EVIDENCE-ben valamelyik lehetséges gyanúsított személy hejének vagy szemének a színet (ld a dossziékat), hogy aktiválódjon a robot. Így még mindig van 50% esélyünk arra, hogy a robot e bűnöst fogja elkapni az idő lejártá előtt.

Hopp! Megvan e körül postarebő!



A játék célja entetenszerűen a minél több sikeres nyomozás és ezzel a magasabb rang előlése. A játék kezdetén Time Cadet-ek vagyunk, az első sikeres nyomozás után Time Patrolter-re lépünk elő. A hetedik eset megoldása után Time Investigator, végül a tizenötödik eset után Time Inspector rangot érünk el (elméletileg az előléptetésnél volt védelem is e játékokban, de ez a kevésbe humánus dolog az idők folyamán áldozatul esett egy dolgos kéznek — szóval az ez-védelemnél elég egy sima "RETURN" ..).

Szóval a CARMEN nagyszerű Messziről látszik róla, hogy Amiga álliat (nem baj, mi akkor is a 64-ről csináltuk a képeket!) Nagyszerűen megírjolt, aprólékosan kidolgozott állóképek a különféle helyszínekről, vicces animáció és végül — de nem utolsósorban — egy jó kis lehetőség az általános műveltségünk szintjének szőrekeztető tesztelésére. Nagyon csodálkozunk, ha valakinek nem tetszene. Most már csak az a kérdés, miéle újítást fogunk kitalálni a negyedik részben: most már e Galetikában kell különféle matriakok után nyomoznunk az időben? Vagy 20 szemtanú lesz, amiből 18 hazudni fog? Mindegy, majd meglátjuk. Ja, ezünkbe jutott még egy kérdés: vajon miért nincs az első két rész 64-en?

Mondd csak, előfizetted már a CoV-ot az 1991. évre?!

King's Bounty

Egy egyszerű RPG, valójában a jövőendő lop-listák egyik brútas helyezettje nevezett KING'S BOUNTY-nak a dolgát Pontosabban nem is igazán RPG, hiszen kivételzésében nem nagyon hasonlít az SSI és az Interplay szerepjátékaira — inkább csak a szabályok és a szereplők teszik hasonlóvá a hagyományos szerepjátékokhoz. Az egész játék megvalósulása egyébként teljesen azt a szándékot sugallja, hogy a szerzők megpróbálták egy szerepjátékot kissé populárisabbá, nem kimondottan adventure-rájonként által is élvezhetőbbá tenni. Hm, hát ha úgy vesszük, akkor ez nem volt egy rossz ötlet — és elég jól is sikerült az elítélésüket megvalósítani. A játék két lemezoldallal, kazettás vezérlőnincs tudomásunk thacsak valószínűleg nem veszi a bétorságot, hogy átírja egy 10-kazettás egységcsomagra.)

A játék *Aréztudajahol* néven töltődik, ahol pillanatnyilag teljes aneichia uralkodik. A Maximus néven uralkodó király (hogy is hívhatnánk más néven egy királyt?) mindössze a *Continencia* tartományban lévő fővárost és a 4 tartomány városát tartja ellenőrzés alatt — a tartományok összes kastélya lázadó urek vagy bandák kezében van. Ezek az állapotok nem nagyon nyelik meg a király eltűrése fetszését. Mint az igazán felvilágosult uralkodók általában, ő is egy jó kis abszolút monarchia vágyik és mivel ő momentán nem ér rá, a lázadó urek leverésére egy egyszerű hadvezért börtöl tel — minél. Egy klassz lútsón kivételzett címképernyő után az 'A'/'B'/'C'/'D' billentyűk segítségével kiválaszthatjuk, hogy melyik kaiterrel akarunk lenni. Ez igazán egyszerű opció, csak az a baj vele, hogy a választás után a program holmi gyári lemez B-oldalát fogja kérni — tehát maradunk mégabb a kimentett állás börtölésénél ('L'). Ekkor a lovagot fogjuk irányítani és a főváros kapujából indul a játék. Mielőtt elkezdhetnénk játszani, celszerű a második oldalból néhány mólosókat készíteni, mert a játék kilépéskor és a kontinenset közötti utazásnál ide menik ki az állást és mindig csak az utolsó (kellemtlen események bekövetkeztékor nem tudjuk újra kezdeni a dolgot).

A képernyő legnagyobb részét a játéklőr tölti ki, ahol a lovas figura (ez a mi hadseregünk volna) közelien környezetét láthatjuk. A figurát a kurzorral irányíthatjuk, átíós irányban a 'TTTTT' billentyűkkel léphelünk. A jobb oldalon 5 ébrét találunk amelyeket sorban a következő információkat tartalmaznak:

- annak a lázadónak a képe, akire pillanatnyilag vadászunk. Ez mindig az a figura, akinek az utolsó városban eléváltuk a megheresését (GET NEW CONTRACT).
- egy klapult, ami az ostromeszközökre vonatkozik (természetesen csak azután jelez, miután valamelyik városban vásároltunk ilyeneket).
- ezt a csúrlagot valószínűleg máit minden adventure-játékos megismerheti: varázslás. Miután sok pózokot megtanultuk a mágusnál a varázslás művészetét, vibrálni kezd (nem a mágus — ez az ábra).
- ez a húsz térszóból álló téglalap jelzi, hogy hány feladatot teljesítettünk idáig. A játék végső célja egy elveszett jogor megterhesése, amelyhez húsz küldetést kell teljesítenünk. A küldetések egyrészt 12 lázadó elfogásából állnak (amhez előbb meg kell találni a kastélyukat és le kell győzni a védőereget), másrészt meg kell találnunk a hogy kontinensen elrejtett 8 db varázsszerű tárgyat. A már teljesített küldetéseket fehér téglalapok jelzik.
- A pénzeszekelő előtti oszlopok mutatják a nálunk lévő készpénz mennyiségét. A jobb oldali oszlopban lévő pénzek x100, a középsőben x1.000 a bal oldali pedig x10.000 szorzóval értendők. A készpénzből kell fizetnünk a hadsereg helyi zsoldját és a hajó börteli díját, valamint ebből vásárolhatunk varázslatokat illetve ostromeszközöket a városokban — a készpénz növekedése Maximus-tól kapott helyi jövedelmünk, kincselsládából, azévtől bandáktól zsákmányolt pénzből illetve elfogott lázadóktól kapott várdíjlekből lehetséges.

A képernyő felső sorában a DAYS LEFT felirat mutatja, hogy hány napunk van még hátra a feladat teljesítéséig (kezdetben 1.000). Az idő csak akkor fogy, ha mozgunk a sereggel (a sivatagokban történő mozgás kb. tízszer annyi időt igényel, mint egyéb terepen — három lépés és máris elröppeni egy hét). A 'C' megnyomásával a CONTROLS menüt hívhatjuk le, ahol kikapcsolhatjuk a haogefektusokat, leállíthatjuk az animációt csata közben, stb. — szóval gyoríthatjuk vele a játékot. Az 'O' megnyomásával az OPTIONS-menü jelenik meg, ami a kezelőbillentyűket tartalmazza.

'A': A hadsereg részének megtekintése. Megnyomása után megjelennek a seregben harcoló fajták tulajdonságai. A bal oldali oszlop mutatja, hogy hogyan néz ki a csapat csata közben, jobbra láthatók a paraméterek. Ezek a morál kivételével fejáthként állandóak. Az első sor tartalmazza a fajta nevét és hogy hány darab van belőlük. A HIPTS jelzi, hogy egy támadással összeeszen mekkora csapat tud bevinni az ellenfélnek ez a csapatrészt (nyilvánvalóan az a jó, ha minál magasabb). A DAMAGE az előbbi ellentéte, azt jelzi, hogy mekkora csapat kell az ellenfélnek bevinni ehhez, hogy egy dőrebot megöljön ebből a térszóból. Az ST jelentését fedje jórákony homály — talán azt jelzi, hogy a figura mennyire ügyes, mennyire tudja elkerülni a támadásokat? (mindenesetre a jobb felső-nál ez is magas). A MV jelöli, hogy ez a rész mennyit léphet a csatában egy kör alatt — az egyébként nem feltétlenül jellemző a mozgásképessegre, mert jónéhány fajta (*Dragon*, *Spirit*, stb.) a csatát bármielyik részére képes azonnal elröppeni. A MORALE jelzi a fajta hengerület (normális esetben NORM). Ha a kincselsládákban telelt kincsekkel túl kevés pénzt osztunk ki a csapal között vagy túl sokat harcoltatjuk őket, akkor a hangulatuk fokozatosan elromlik (LOW). Ennek az lesz a következménye, hogy — ha nem sikerül visszatérnünk a hangulati — akkor el fognak hagyni bönünket, amikor álljon az ő hátuk a szeporodásra. Van még egy OUT OF CONTROL morálállapot is, ami a logikellentmondóbb: ha túl elcseszünk a vezér, képességeink (szóval a kevés pénzszétosztás vezethető vissza), nem tudunk őrre lenni az erősebb lényeken és ezek önállóan fognak lovékénykedni csatában — ez annyit jelent, hogy ellenünk fognak harcolni... Mivel általában ezek a sereg legerősebb részei, soha ne szőlünk csatába, ha valamelyik rész OUT OF CONTROL morálban van (vagy osszunk ki ennyi pénzt a megtálatott kincselsládából, hogy normal hangulatba kerüljenek vagy — ha elfáradhatlan az összezsúpolás valójával — osszassuk fel előtte ezt a részt). Az utolsó paraméter a G-COST, ami azt jelöli, hogy hente hány arany ennek a csapatnak az összes zsoldja. A lörképhez a 'TTTTT' billentyűvel léphelünk vissza (általában ez a kilépés az összes többi funkcióból is).

'D': Velemelyik csapal feloszlása. Egy csapalban maximum 5 különböző fajta harcolhat, többet ennél nem tudunk fobórozni. A hadseregünknek természetesen minál jobb fajtákból kell összeválogatnunk, tehát ha valamelyik erősebb fajta lakhelyére bukkunk, ekkor célszerű a leggyengébb csapalrészt letaszlatni és a helyükre az erőseket felvenni. Összárthat megjelennék a fajták nevei létszámával, majd az 'A'/'B'/'C'/'D'/'E' billentyűkkel kiválaszthatjuk azt,



„Mondd, te kivélszaztand?...” (ha lenne gyári példányod)

amellyel azólnak akarjuk erősztoni. Ugyenaz az eljárás javasolt OUT OF CONTROL morálban lévő csapalrészrel is.

'N': Utazás egy új kontinensre. Ez a menüenl csak akkor választható, ha a hajón vagyunk. *King Maximus* királysága négy tartományból áll: *Continencia*, *Forestris*, *Archipulia* és *Sahana* — kezdetben az elsőn vagyunk. Minden kontinensen az egyik kincselsládában van elrejtve a következő kontinensre vezető út térképe — csak azután mehetünk át valamelyikre, hogy ezt a ládát megtálatuk (egyébként meg sem jelenik a választható kontinensek között). Az utazás választásakor a program először mindig játékalást menli.

'I': Információ elől a lázadókról, aki ellen utoljára felbáreket. A NAME és az ALIAS mutatja a nevet és az álnévet, a REWARD a fejére krüztött várdíjat, a LAST SEEN és CASTLE pedig hogy melyik kontinensen és melyik kastélyban látták utoljára. Ezenkívül még rövid szöveg tájékoztat bennünket különös rsmertetőjeleiről illetve az általa alkotott bűnökéről. Túl sok infót ez az opció nem szolgáltat, szóval nem nagyon kell használnunk.

'M': Automa, ahol azokat a helyeket létheljük, amit a jelenlegi kontinensen már bőjattunk. Az összes kontinensen találhatunk egy olyan kincselsládát, amelyben a kontinens teljes térképe van — azután a 'SPACE' megnyomására az egész földrész térképei megnézhetők.

'P': A testély megoldása. Ugyenazt a hálót látjuk kinagyítva, mint a jobb oldali oszlopban lévő képen, csak az egyes részekben megjelennek a feladatra utaló képek (tárgy vagy lázadó képe) is. Amelyik feladatot már teljesítettük (a kis képen fehér a téglalapja), annak a helyén most egy lörkép részletét láthatjuk. A megoldás az elveszett jogor felőhelye lesz.

'S': A terep ékutatása. Ez 10 napot vesz igénybe és mindig sikerül és hogy semmit megtalálni. Azaz meidnem mindig egy eselbőn eredménye is lesz a kutatásnak.

'U': Varázslati alkalmazása. Ez csak azután lehetséges, hogy máit megtanultunk varázsolni az *Archmage Aurange* néven közismert lőmágusnál. Ő *Continencia* 11, 19 koordinátáin található, a *Maximus* vára feletti erdőben (a mellékelt térképen cölkereszt jelöl). Sajnos elég erős aotagek (főleg *Dwarves*) védik az ehhez a helyhez vezető utat, szóval először valamelyik erősebb sereget kell összeállítanunk és többi kontinensen tobórozható fajtákból és csak utána próbáljunk

itt szerencsét. A főmágus egy kunyhóban lakik és 5.000 arany felizetése ellenében megtanít az összes varázslat alkalmazására — most már csak meg kell találni (vagy vásárolni), hogy alkalmazni tudjuk azokat. A varázslatok két csoportra oszlanak: az egyiket harc, a másikat máshétközi életben alkalmazhatjuk (a varázslatoknak megfelelő billentyűt kell megnyomnunk a megjelenő listából).

Kalendozási varázslatok:

BRIDGE: Híd építése a kiválasztott irányban, néhány lépés hosszan. Csak vízparton fog megépülni — ha szárazföldön alkalmazzuk vagy rossz irányban akarjuk építeni, akkor a program kuncog egy sort rejtünk: *"Milyen kár volt elrontani egy ilyen jó kis varázslatot!"* Sok hasznát nem láttuk, legfeljebb arra jó, hogy ha valamelyik erős ellenséges csapatot el akarjuk csalogatni valahonnan (például át a másik partra).

TIME STOP: Idő megállítása. Néhány lépésre megáll az idő, azaz nem fogynak a rendelkezésre álló napjaink.

FIND VILLAIN: Valamelyik lázadó figura megkeresése. Megadja, hogy az illető úr melyik kontinensen és melyik kastélyban lakik.

CASTLE GATE: Alkalmazása után telepíthatunk egy olyan kastélyt, ahol már jártunk egyszer. Megjelenik egy lista a már meglátogatott kastélyok nevének alós betűjeleivel és a megfelelő betűbillentyű megnyomása után a kívánt kastély előtt találjuk magunkat. Sok érdekelme ennek sincsen, legfeljebb akkor, ha gyorsan akarunk valamelyik lázadó kastélyba alós ugrani megostromlás, óráig lemaszállás és lázadóelfogás céljait.

TOWN GATE: Ugyanaz, mint az előbbi, csak városokkal.

INSTANT ARMY: A hadsereg növelése. Alkalmazása után a csapatban legelőbbi lévő fejta számát annyi fővel növeli, amekkora **SPELL POWER** száma.

Harc varázslatok:

CLONE: Klónozás. A kiválasztott csapatunkat klónozza, azaz hozzáad egyet a fajtából a létszámhoz. Huncut játék az ellentét idejével, ha sarkányokat klónoztatunk...

TELEPORT: A kijelölt csapat telepítései a csatlakozó valamelyik pontjára (ezután a karakter még léphet ennyit, ahány mozgási pontja van). Dyekoriatlilag ugyanaz, mint a **FLY** e repülni tudó fajtáknál, ezért óvatossággal ugyanakkor kell alkalmaznunk, amelyik nem tud repülni, de azonnal át akarjuk mozgatni valamelyik pontra.

FIREBALL: Tűzcsepás. A célkarakterrel ki kell választani az ellenség valamelyik csapatát célpontnak. A hatás a **SPELL POWER** értékétől függ: ha ez mondjuk 1, akkor ez a varázslat kb. egy *Dwarf* támadásának felel meg, szóval az amúgy is gyengébb fajták ellen hatásos — az erősebbeket nem nagyon zavarja a pirománia.

LIGHTNING: Villámcsapás. Olyasmi, mint az előbbi, csak egy kicsit erősebb.

FREEZE: Fagyasztás. A kiválasztott ellenséges csapat a következő körben nem tud lépni (visszatámadni azonban igen!).

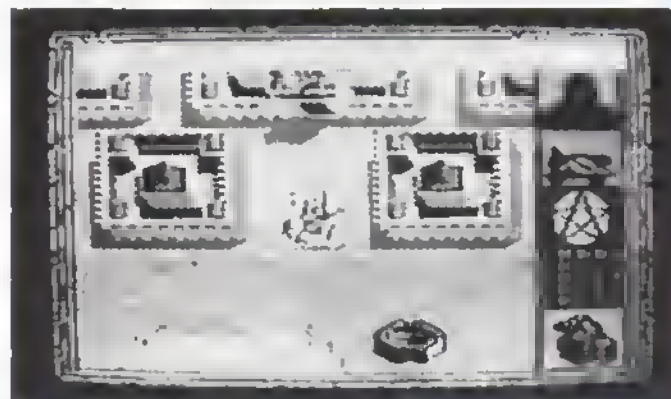
RESURRECT: Újjáélesztés. Ez a legdrágább (5.000 arany), de egyben a leghasznosabb varázslat is. A kiválasztott csapat létszámát az eredetire állítja vissza (amennyi a csata kezdetekor volt), azaz pótolja az összes veszteséget.

TURN UNDEAD: Az élőholt ellenfelek ellen alkalmazandó, ha ilyen nincs, akkor a varázslat kárba vesztett.

Alacsony **SPELL POWER**-nél alófordulhat, hogy a varázslat **NO EFFECT** — abszolút nem sikerül (ez különösen Saharában jellemző).

V: A saját karakterünk tulajdonságainak megtekintése. Az alós részen látható a megtalált tárgyak képe, a jobb oldali négy négyzetben pedig fegyverek jelzik, hogy hány kontinensre vezető utat találunk meg. A felső sorban a **LEADERSHIP** mutatja a vezérlő képesség értékét (kezdetben 100): ennek az erősebb fajták "kordában tartásánál" van jelentősége (Dwarfokat például legelőbb 150 pontos vezérlő irányíthat — ha ennél gyengébbek vagyunk, akkor a *Dwarf*-ok

lőgjön a vásárlás után **OUT OF CONTROL**-bó kerülnek), az értéke a megtalált kincsesládák tartalmának szétosztásával növelhető (50 arany/pont). A **COMMISSION/WEEK** mutatja a királytól kapott heti jövedelmünket, ami minden hétről hozzáadódik a készpénz mennyiségéhez, amit a **GOLD** jelöl. A heti jövedelem kezdetben 500 arany/hét, de a kincsesládákban találhatunk értékes ésvényeket is, aminek a király nagyon meg fog örülni — növeli a heti jövedelmünket. A **SPELL POWER**-nek varázslatok alkalmazásával lesz jelentősége — ennél jobban sikerül egy varázslat minél nagyobb az értéke. A **MAXIMUM SPELLS** mutatja az általunk alkalmazható különböző varázslatok maximális számát: annyi lehet nálunk, többet nem vásárolhatunk a városokban. Ezt is egyes kincsesládák megtalálásával növelhetjük, bár ilyen láda elég ritkén található. Az érték nem zavarja a kincsesládákban lévő bónusz-varázslatokat: ezeket akkor is megkapjuk, ha már túllépjük velük a maximális varázslatok számát. A **VILLAINS CAUGHT** mutatja az elfogott lázadókat, az **ARTIFACTS FOUND** pedig a megtalált bónusz tárgyak számát. A **CASTLES GARRISONED** jelzi az elfoglalt kastélyokat. A **FOLLOWERS KILLED** után láthatjuk, hogy csapatunkból eddig hányan haltak meg. A végül a **CURRENT SCORE** mutatja az eddig elért pontszámot. A pontszámot növelik a csatákban elért győzelmek, a sikeres ostromok és a teljesített küldetések.



△ Hét most akkor marra?

W: megvárni a hétvégét. "Az idő pénz" — mondja a közmondás és igazs is van, mert hétvégeken kerül sor a számlák kiigénylésére. A képernyőn először az asztrológusok jelentése jelenik meg: melyik fajtának a hete következik. Az óvnek mind az 52 hete valamelyikhez hozzá van rendelve: ilyenkor szaporodik az adott faj (ha van a seregünkben ilyen rész és a morálja nem **NORM**, akkor elmennek ezek is, hm, osztódni — vissza persze nem jönnek). A következő ablakban a **WEEK** jelzi, hogy hanyadik hetet játszuk a játékkal, alatta pedig a helyi napi-főkörny: **ON HAND** a nálunk lévő készpénz mennyisége, **PAYMENT** a heti járandóság a királytól, **BOAT** a hajó bérleti díja (ha van), **ARMY** a hadsereg összesített száma (a jobb oldali oszlopban részletezve is), végül a **BALANCE** az új egyenleg a kiadások és a jövedelem után. A pénzügyek rendezése minden hétvégén megtörténik — vélni azonban csak abban az esetben érdemes, ha a járandóságunkból pénz kell gyűjtönnünk új hadsereg-re (mert a régi mind egy szétlőtték és nem akarjuk újra kezdeni a játékot).

O: A program **QUIT AND SAVE**-nek nevezi, de csak sima **SAVE** — küldetni az **ON/OFF** kapcsolóval lehet.

Most már tudjuk kezelni a játékok, szóval talán el is indulhatunk a nagy küldetésre. A játék, *Continentia* kontinensen, *King Maximus* főváros mellett kezdődik. Seregünk egyelőre 20 főnyi miliciából áll, ami távolról sem nevezhető különösebb ütőerőnek. Ehhez e kastélyhoz kerülünk mindig, ha valamelyik összeesésében a teljes seregünket lemaszárolják: a király kikötött bónusunkat a hadviselés taktikáira (akár az anya az időse gyermekét) és kapunk megint 20 parasztból álló "sereget". A ferepen való mozgás közben egy csomó barendezési tárgyba fogunk belebotlani, amelyek különféle szerepet játszanak — most akkor ismertetjük meg azokkal is:

Főváros. A városba belépve két opció közül választhatunk: **RECRUIT SOLDIERS** választásával sereget toborozhatunk, **AUDIENCE WITH KING**-gel kihallgatást kérhetünk a királytól. *Maximus* kastélyában lehet lándzsásokat (*Pikemen*) és lőszereket (*Archers*) besorozni a seregünkbe — a súlyosabb figurákat csak később lehet innen toborozni. Mindkettő elég jó fajta (legalábbis ezen a kontinensen, szóval amikor pénzünk enged, vegyünk néhányat belőlük. A királytól kihallgatást kérve először azt e választ kapjuk, hogy nem ér rá felesleges lőszerezésre. Amikor már lévartunk néhány hadsereget *Continentia* és felfedeztünk néhány kincsesládát, akkor már kicsit beszédesebb hangulatra kerül: azt mondja, hogy eszünk fog rejtünk a de előbb fogjunk al legelőbb kettőt a lázadók közül. Ezután ő fog majd beengedni a kastély által bezárt terre, ahol varázslatokat tanulhatunk a főmágitól.

Városok: Úgy néznek ki, mint egy jobb hamutartó és minden kontinensen ugyanennyi van, mint ahány karta. A városok közötti távolságok mindig azonosak, szóval szövetségek, bármelyikbe beléphetünk. Az alábbi menüpontok közül választhatunk:

GET NEW CONTRACT: Ezzel kérhetünk új célpontot a lázadók közül. A keresett személy képe megjelenik a jobb felső sarokban.

RENT A BOAT/CANCEL BOAT RENTAL. Az előbbivel hajó bérlehetünk (100-500 arany egy hétre), az előbbivel megszüntethetjük a bérletet. A hajóra mindenképpen szükező lesz, mert csak ezzel tudunk a kontinensek között közlekedni, valamint a játék elején csak a folyón ajánlott haladni, amíg össze nem szedünk a part menti kincsesládákban annyi pénzt, hogy valami ütőképesebb hadsereget tudunk vásárolni. Ha a hajótól túl messzire kerülünk és lusták vagyunk visszagyalogolni hozzá, akkor sétáljunk bó egy közeli városba, szüntessük meg a bérletet, majd rögtön béröljünk egy újat — az már a város mellett fog ringatni.

GATHER INFORMATION: Információk valamelyik lázadó kastély védőseregéről. Ezeket nem árt felfigyelni, mert támadáskor a program nem írja ki az ellenfél létszámát és nem biztos, hogy az a jó, ha fejfel rohantunk a felénk...

BUY ... SPELL: Minden városban hozzájuthatunk valamennyi pénzért bizonyos varázslathoz. Erre a játékban alóbb nem nagyon van szükség, mert a kincsesládákban is megtalálhatjuk ugyanazokat a varázslatokat — ingyen. Varázslatot csak akkor tudunk vásárolni, ha a **MAXIMUM SPELLS** értékénél még nincs a tarsolyunkban több — egyébként a program tiltakozik a csatlakozás ellen.

BUY SIEGE WEAPONS. 3 000 aranyért vásárolhatunk ostromfegyvereket. A házadók kastélyait ezek nélkül nem tudjuk megostromolni!

Csapatok. A kontinenseken egy csomó rablóbanda kóricél és megpróbál mindenkibe belekötni, aki csak mozog. *Continentián* lovagok, a többi kontinensen barbárok illetve kaszás csontvázak jelölik őket. A bandák követik a mi seregünk mozgását, így kevesnek minél előbb beléniük kötni. Amíg nincsenek erős csapatok, addig ne nagyon forszirozzuk a csatás dolgot, mert elég gyorsan levernek bennünket és mehetünk vissza a király elé szegyenkezni. Mivel a csapatok mindig igyekeznek felénk mozogni, de a természeti akadályok megállítják őket, lehet csalogatni vagy — szélesebb terepen — kerülgetni őket, ha valamilyen kincsesládát őriznek, menjünk eléjük, szeladjunk vissza a hajóra, manőverezzünk úgy, hogy "bele-ahadjanak" valamibe, aztán kerüljük meg őket a másik oldalról (persze ha egy zsáktucába szeladjunk be előlük vagy éppen szembejön egy másik sereg, az kellemetlen...). Fontos megjegyezni, hogy a rablók csak addig követik a mozgásunkat, amíg "látják" bennünket (azaz rajta vannak a képernyőn) — miután kimentek róla, megállnak az a helyen, ahol utoljára voltak!

A mennyiben összefutunk az egyik bandával három dolog történhet, ha a csapatunk nagyon erős, akkor pánikba esnek és világág szeladjunk előlük (X DUDEZ FLEE IN PANIC...) — ez a logikelmesebb eset. Egyes hordák nagyobb dícsősségre vágyanak és felfelé jönek, hogy beálljanak a csapatunkba. ACCEPT Y/N lehetőség kérdozi, hogy elfogadjuk-e őket. Igazán válasz esetén természetesen csak akkor jöhetnek velünk, ha a seregünkben még nincs meg az 5 fős csapatlétszám — ilyen esetben viszont nézzük meg, hogy a moráljuk nincs-e OUT OF CONTROL-ban, mert csatlában álltunk fordulnak! (Ha igen, akkor rúgjuk ki őket rögtön DISMISS ARMY-val.) Ha az ajánlkozást nem fogadjuk el, az sem baj — az a banda megszűnik. A leggyakrabban azonban csatláznak nekünk: a találkozáskor megjelenik a kérdés, hogy aketünk-e támadni és megjelenik, hogy milyen erős sereggel állunk szemben. A fajták feljebből lehet következtetni, hogy kb. hány darabra számíthatunk fajtánként: FEW — 1-5; SOME — 5-15; MANY — 15-50; A LOT OF — 50-100; HORDES OF — 100-250; MULTITUDE OF — 250 felett. Azt mindenki maga dönti el, hogy megtámadja-e az ellent, de ha azok lezárta a helyszínt kijáratát, ehova beléptünk, bekerítettek bennünket vagy zsáktucába kerültünk, akkor mindenképpen támadnunk kell. Megjegyzendő még az is, hogy az újabb kontinensek felfedezésével sokkal erősebb csapatokkal találkozunk: *Sahanaban* már majdnem legyőzhetetlen seregekbe is belebottlunk (igaz, hogy ezeken a helyeken már nagyon erős fajtákat is toborozhatunk). A harc ismertetése előtt néhány szót a gyakoribb fajtákról:

A *Peasants*, *Skeletons*, *Zombies*, *Wolves*, *Millies* csapatok nagyon gyengék (kicsi a támadásuk és könnyen sebezhetőek), ezektől nem kell tartani. Ugyanez vonatkozik a *Sprites* fajtára, de azoknak van egy olyan rossz tulajdonsága, hogy az ellenfélől megdől és eszes figura lelke az ő csapatukba kerül és megint meg kell ölni őket (ha tehát ilyen van az ellenfelek között, akkor először őket ajánlatos kilőni). Az *Elf* faja valószínűleg mindenkinek a bogyóiban van, mert általában mindig őket támadja az ellent, ha nálunk van ilyen csapatlétszám: közepes erősségűek, viszont nagyon jól védekeznek a támadások ellen és nyilazni is jól és sokat lehet velük. Közepes erősségű fajták az *Orcs*, *Gnomes*, *Archers*. *Continentián* lévő csapatok ellen nagyon erősnek számítanak a törpék (*Dwarfs*), a többi kontinensen csak középkategória. A *Dwarfokkal* közülbelül egy kategóriába tartoznak még a *Pikemen*, *Barbarians*, *Ghosts*, *Nomads*, *Cavalry*, *Druids* fajták. A legerősebb fajtákkal általában *Sahanában* találkozunk, bár néhányukkal már megismerkedhetünk *Continentián* is: *Giants*, *Trolls*, *Knights*, *Demons*, *Archmages*, *Ogres*, *Vampires* (az utóbbi négy reptetni is tud). A *Demons* fajták van egy nagyon humoros tulajdonsága: néha a támadásnál a pillantásait veti be fogvernek, amiól mindenki szívbaj kap: a megtámadott fajta létszáma lekötött nélkül a védekezés értékére) azonnal a felére nem csökken. Ez meglehetősen idegesítő volt akkor, amikor 10 sárkányunkkal boldogan szétcincáltunk minden utunkba kerülő csapatot *Sahanában* — míg őt démon nem vetett ránk néhány sánda pillantást... (aztán lehetett állást látni). A másik kedve fajtá a *Vampires*: ezek teljesen véletlenszerű módon hajlandók meghalni (illetve nem meghalni), előfordulhat, hogy minden varázslat nélkül, nagy veszteségek után is többen lesznek a csata végére, mint ahogy kezdtek. A megtámadott (illetve az őket támadó) fickók közül a lecsapottakat néha elveszik maguk közé, de teljesen autodidakta módon is növelhetik számukat. Ez nagyon idegesítő, ha ellenünk vannak, mert ráadásul még nagyon erősök is (lehetőleg támadjuk őket démonokkal vagy vegyük körbe több csapattal) — viszont kollektív mulatság, ha a mi vámpírjaink csinálják ezt a műsort igen olcsó küzdelem alakul ki, amikor mondjuk kétszer 30 vámpír próbálja kupán vágni egymást... A legújabbabb egyenlőségek a sárkányok (*Dragons*). Nagyon nehéz lehet őket elpusztítani és ekkor is soká tart — tehát minél szezezzünk ilyeneket (*Sahanában*, kb. a nyugati part közepéről nyílt beugrásban van a tanyájuk) és lehetőleg kerüjük a harcot velük, ha nekünk nincs több sárkányunk az ellentől (sikeresek lehetnek ellenük a démonok a telezessé vagy nagyobb mennyiségű vámpírral). Ha támadást választottunk, rövid (inkább hosszú — *ColVboy*) tőrös után megjelenik a harcmező képe a szembenálló felekkel. A lépést mindig mi kezdjük. A felső sorban látható, hogy melyik fajta lép a

után álló szám mutatja, hogy összesen hány lövést edhat le a csatában (körönként természetesen csak egyet). A csapat csak akkor lehet, ha szomszédos pozícióban nem áll ellenség az 'S' billentyű megnyomása után megjelenő célkeresztrel rá kell vinni arra az ellenfele, akinek akarunk szórni. A lövés kombinálható a lépéssel is, ha nem fogyasztottuk el az összes mozgási pontot, akkor mozgás után még léphetünk is. Néhány fajta (*Spiters*, *Demons*, *Dragons*, stb.) képes a csatától bármelyik részére átrepülni. Ezt a képességet az F jelzi — az 'F' megnyomása után megjelenő célkeresztrel tudjuk kijelölni, hogy hova akarunk repülni. A repülés nem számít lépésnek, utána még mozoghatunk is. A figurákkal ebben a sorrendben adja lépésre a program, ahogy felálltak, de a 'W'-vel (WANT) lehet várokozttatni is őket, ilyenkor majd utóljára kerülnek sorra. Ha nem akarunk többet lépni valamilyen csapattal, 'SPACE'-szel passzolhatunk és a következő csapal jön. Az 'U'-vel vehetünk be valamilyen varázslatot (már emennyiben már megvanutunk varázslat és van is valamilyen harc varázslatunk), de körönként csak max. egyet. Miután minden csapalunk lépett vagy passzolt, az ellentől következik. A támadás lehetséges lövéssel vagy szomszédos pozícióban álló kerekének nekilyelgelve. Ilyenkor a felső sorban látjuk, hogy kik támadnak kiket és a támadásból hányan haltak meg. A közvetlenül megtámadott karakter a támadás után visszatámad, de mindig csak az ellen, aki ebben a körben először támadta meg. Erős fajtákat célszerű tehát körülfigyelni és elsőnek mindig a legerősebb csapatunkkal megtámadni: ezek viselik majd a visszatámadást, a többiek támadása már viszonzatlan marad, tehát veszélytelen. Csata közben az egymást követő támadások összeadódnak. Reménytelen küzdeleminél nem fontos megvárni, míg az összes emberként kilírták, a 'G'-vel felelhetjük a dolgot és mehetünk a király első plonkánál. Ugyan az az eredmény, ha elvesztjük a csatát. Győzelem (az összes ellenség legyilkolása) esetén megjelenik a gratuláció, hogy újabb zsákmányt szerezünk és emelkedik a pontszám is. A zsákmány mennyiségét a SPOILS OF WAR mutatja. Az erősebb csapatok legyőzésével egyre több zsákmányt szerezhetünk: *Continentián* egy 1.000 arany körüli zsákmány már jó fogásnak számít, *Sahanában* viszont már nem ritka a 25-30.000 arany sem (persze ahhoz le is kell győzni az ellenfelet...)

Jelzőtáblák: A kontinenseken egy csomó jelzőtábla (SIGNPOST) található. Ezekbe beleegyalogva különféle azóvegekkel olvashatunk néhány a környéken lévő helyszínekre utal, néhány *Maximus* elleni propaganda, néhány marhaság — néhány pedig hasznos tipp vagy info lehet (az egyiken például az van, hogy kontinensekenti 2 db búvós tárgy van, egy máson az, hogy kince található a folyó völgyében, stb.). A jelzőtáblákkal azért mindenképpen érdemes előlvasni!

Kincsesládák: Már volt róluk szó az addigiekben. Egy részükben pénz található, amit hozzá lehet csopni a készpénzünkhez ('A') vagy azért lehet osztani a csapalaink között ('B'). Ez utóbbi az első két kontinensen 50 (a második kettőn kevesebb) aranyanként 1 ponttal növeli a valódi képességeinket. A további kontinenseken egyre nagyobb kincsekre bukkanunk: *Continentián* kincsesládában 100-500 aranyra rúgó pénz található, *Sahanában* viszont már akár 5.000 arany is lehet egy ládában. A ládák egy másik csoportjában értékes ásványokba lelünk, aminek a király nagyon megörül és megnöveli néhány arannyal a határ védelmünket. Ez *Continentián* nem túl sok, viszont *Sahanában* akár 300 arany is lehet. A harmadik csoportban egy namád törzs mágusával találkozunk, aki növeli a MAXIMUM SPELLS-t néhány ponttal (a további kontinenseken többet), azaz több varázslat lehet nálunk egyszerre. A negyedik csoportban valamilyen szörnyet fogunk el, ami a környéket terrorizálja — szabaddulással cserébe ad egy varázslatot (magasabb kontinensen többet is egyszerre). Aztán meggy tovább terrorizálni a népet. Az ötödik csoport igazi iktaság: itt egy ezellemet engedünk ki egy palackból, ami halálból növeli egyet a SPELL POWER értékét. Minden kontinensen van egy-egy speciális léda is, az egyikben a kontinens teljes térképét találjuk meg (az automat 'SPACE'-re megmutatja az egészet), a másikban pedig a következő kontinensre vezető utat (csak aztán tudunk oda áthajózni). A ládák tartalma játékonként változik, de a kontinens térképe és a következő kontinensre vezető utat tartalmazó léda mindig ugyanott van.

Tanyák: A kontinenseken egy csomó helyen találhatunk különféle tanyákat, amelyek leggyakrabban a játékokban található fajok otthonai (kettő közülük általában). Ezeket szék, kunyhó vagy rúdos kapu szimbolizálja. Innen toborozhatunk a seregbe újabb csapatokat: vagy már meglévő fajtákkal utánpótlást. Belepva először megkapjuk, hogy milyen fajtának az otthonába érkezünk, ebből hány létező itt, mennyit hajlandó 1 db elszegődni hozzánk (ez a szám havi zsoldot jelent, nem hett) és hogy per pillanat mennyit vihetünk el belőlük. Azt, hogy egy fajtából hány hajlandó beállni a seregünkbe, a vezári képesség értéke határozza meg a gyengébb fajtákból 10 pontonként jön egy, az erősebbekből 30, 40 illetve 50 pontonként. Például ha a LEADERSHIP értéke 300, akkor a gyenge *Spiters* közül 30-at vihetünk (ha van elegendő pénzünk rá), viszont az erősebb *Elfenek* már csak 15-öt, a még erősebb *Dwarfokkal* pedig csak 10-et. Minél erősebb egy fajta, természetesen ennal drágább is. Egy *Dragon* például már csak 5.000 aranyért szegődik el hozzánk és 1.000 arany a zsoldja. *Continentián* csak *Elfenek* fajtánál lehet megnézni a toborzás után nem ár megvárni, hogy az új faj morálja nincsen-e OUT OF CONTROL-ban.

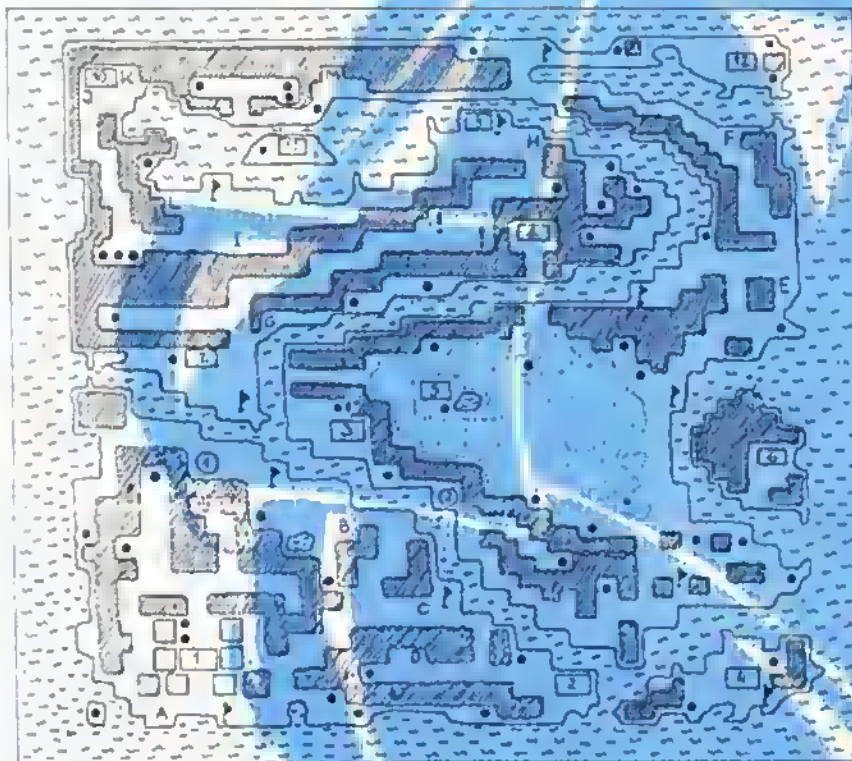
Bűvös tárgyak Az egyik jelzőtábla tanúsága szerint kontinensenként 2 db bűvös tárgy (Artifakt) van elrejtve. Minden egyes ilyen tárgy megtalálása egy-egy küldetés teljesítését, azaz a térkép egy újabb darabját jelenti. A megtalálendő tárgyak sorrendben a következők: *The Article of Nobility* (A Neveltség Tekerője) és *The Ring of*

Heroism (A Hősiesség Gyűrűje), *The Shield of Protection* (A Védelem Pajza), *The Anchor of Admiralty* (Az Admirális Horgonyja), *The Book of Necros* (Necros Könyve), *The Crown of Command* (A Parancsolás Koronája), *The Sword of Prowess* (A Vitézség Kardja) és *Amulet of Augmentation* (A Gyarapodás Amulettje).

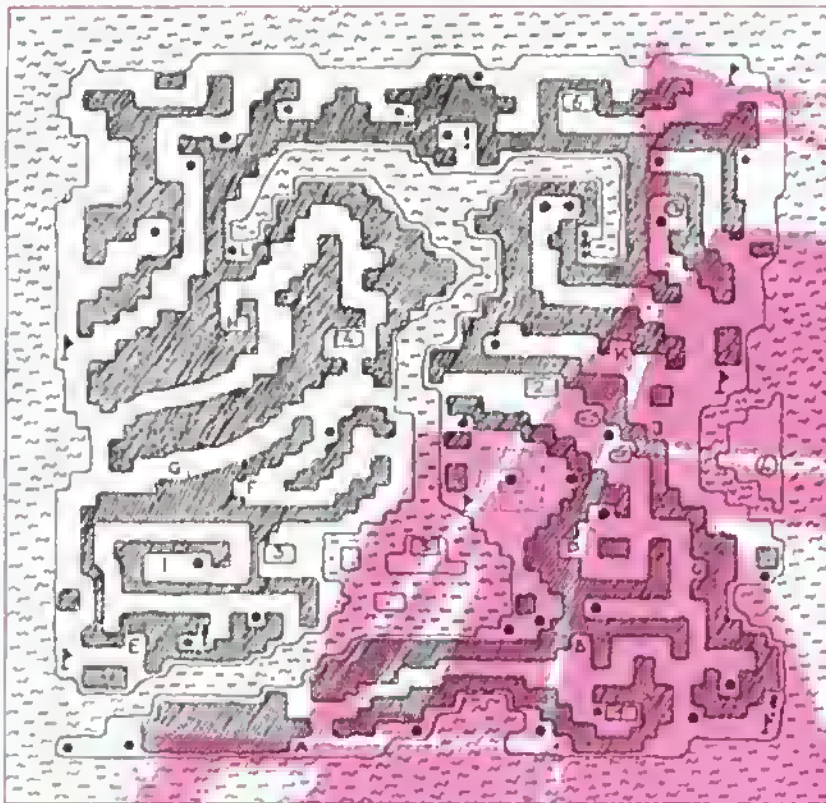
Hát azok után a játék teljesítése már a játékosok ügyességére van bízva. Jó ötlet, ha kezdéskor rögtön hajót bérlünk és körbehajózzuk egész *Continentia*-t és minél több kincsesládát vizsgálunk meg úgy, hogy közben igyekezzünk nem hirtelen kiváradni senkivel. Így a készpénzünk (nem utolsó sorban a jövedelmünkéből) és a varázslataink száma gyors ütemben növekedik; szóval nemcsak össze gyűlik annyi pénz, amiből már normális fafákat lehet vásárolni (amrehez persze nem árt növelni a varázslati képességeket is). *Continentia* agymás mellett található a kontinens térképét és a *Forest*-be vezető utat tartalmazó kincsesláda (az *A-MAZE-ING FOREST* feliratu jelzőtáblánál kell befordulnunk az ösvényre). *Forest*-be déli részén toborozhatunk *Dwarfo*kat, akik néhány *Maximus* királyi kastélyban begyűjtött *Arche*-vel és *Pikem*-nel kiegészítve már képesek lesznek arra, hogy legyőzzék a kastély mögötti erdőben őt álló *Dwarfo*k seregét és így el tudunk jutni a fémagaz kunyhóhoz varázslatokkal tanulni. A többi már meg mint a kerekasztal (legalábbis remélhetőleg) ... Ha az 1 000 nap letelik és nem sikerül addig az elvesztett jogot megtalálnunk, *Maximus* királyi letaszítják a trónjáról és *Urthra* Killspile, a démonkirály zsinoki 6 alma alá kerül az ország — kezdetjük az egészet alólól.

Nem akarjuk senkire rábuktatni a játékot, de egyszer mindenképpen érdemes megnézni: szinte biztos, hogy tetszeni fog. Hát mondjuk nem egy **BLOOD MONEY**, de az biztos, hogy elég jól el lehet vele tölteni a hideg tél éjszakáit. Végezetül meg itt van az első három kontinens térképe az összes dologgal, amit egyáltalán volt értelme jelölni (*Suthra* már nem fért be, ezzel most adósok meradunk). A térképeken a mutatja a kincsesládákat ("a két térkép), bekerített szövegek a bűvös tárgyakat, zászlók a városokat, betűk a különféle tanyákat és a számozott téglalapok jelölik a kastélyokat (az utóbbi kettőnél további meggyőzően mellőlvén a lakókról is).

1. Continentia



- | | |
|---|----------------|
| 1. Castle of King Maximus | A. Ajjáró I-be |
| 2. Castle Vutar (Dread Pirate Rob) | B. Sprites |
| 3. Castle Mislag (Cavegor the Mystic) | C. Peasants |
| 4. Castle Rytaccon (Murray the Miser) | D. Peasants |
| 5. Castle Azram (Various groups of Monsters) | E. Skeletons |
| 6. Castle Portalis (Various groups of Monsters) | F. Elves |
| 7. Castle Ilok (Hack the Rogue) | G. Orcs |
| 8. Castle Wankaforte (Various groups of Monsters) | H. Gnomes |
| 9. Castle Cancomei (Various groups of Monsters) | I. Ajjáró A-be |
| 10. Castle Ophireund (Various groups of Monsters) | J. Zombies |
| 11. Castle Faxis (Baron Johnno Makehl) | K. Gnomes |
| 12. Castle Kookemunga (Pilncass Almela) | L. Wolves |
| | M. Ghosts |



1. Castle Basetr
(Rinaldus Drybone)
2. Castle Jhan
(Sir Moredon the Cruel)
3. Castle Yeneverre
(Prince Batrowpine)
4. Castle Mooseweigh
(Bargesh Eyesore)
5. Castle Duvoek
(Various groups of monsters)
6. Castle Quinderwitch
(Various groups of monsters)

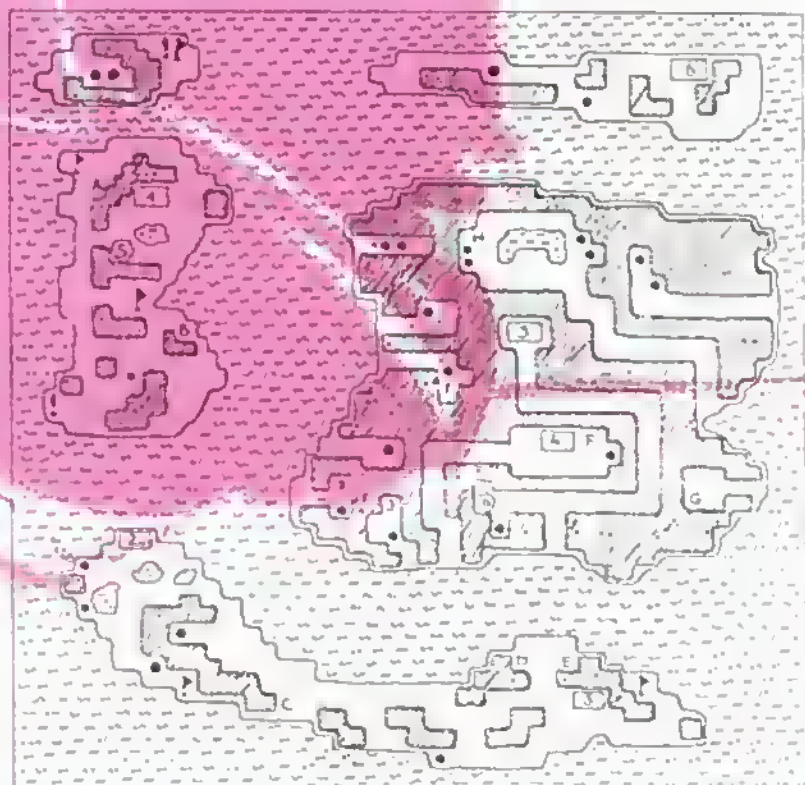
- A. Dwerfes
- B. Atjaro G-be
- C. Elves
- D. Ogres
- E. Zombies
- F. Zombies
- G. Atjaro A-be
- H. Barbarien
- I. Nomeds
- J. Peesants
- K. Skeletons
- L. Wolves

2. Forestria

3. Archipelia

1. Castle Endryx
(Ragface)
2. Castle Tylitch
(Auric Whiteskin)
3. Castle Xelox
(Czar Nicolai The Mad)
4. Castle Hyppus
(Various groups of monsters)
5. Castle Goobera
(Various groups of monsters)
6. Castle Lorsche
(Mehk Bollospook)

- A. Atjaro D-be
- B. Dwerfes
- C. Ghosts
- D. Atjaro A-be
- E. Barbarien
- F. Wolves
- G. Druids
- H. Peesants
- I. Skeletons
- J. Trolls



Bard's Tale 3.

Talán még soha, egyetlen programmal kapcsolatban sem érkezett annyi levél hozzánk, mint amennyit a BARD'S TALE 3. leírását kérő íróink. Így talán nem meglepő, hogy most már mi is időszórónak véltük, hogy néhány kusza körmondat erejéig foglalkozzunk egy sort minden idők legsikeresebb AD&D szerepjátékával. Kerettörténetből elég legyen annyit, hogy megint Skara Brae körül bonyolódunk a problémák, amit pillanatnyilag egy Tarjan nevű kelemetlen figura tart rejtélyesben — kicsit ideges lett ugyanis, amikor a lakók egy korábbi BARD'S TALE-ben kintották kedvenc szolgáját, aki Mangar néven lóttott be zsarnokl és tömeggyilkos funkciók erejéig. A továbbiakat mindenki kitalálja majd magának vagy fényezésel egyet az eredeti példányhoz adott kézikönyvből. A játékszabályokkal, karakterek tulajdonságaival, harccal meg az ilyen szerepjátékokra vonatkozó spóci dolgokkal most nem foglalkozunk, mert ahhoz kissé kevés lenne a hely (kezdőkírt tehát alnézést kérünk) — inkább azokat a részeket boncolgatjuk, amelyekkel problémát okoztak. Meg egyébként is, igazán egyszerű való jelölni, nemde? Aprópa, a tartalomjegyzékben a zárójelben szereplő Plus4 jelölést nem nyomdahiha — PIGMY átkonverálta, azóval Plusin is hozzálérhető a dolog. Természetesen közöttük na keresse senki a BARD'S TALE 3 -at sem 64-en, sem Plus4-en...

A játék irányítása hasonló a DRAGON WARS-hoz, amelynek a leírásával az előző számunkban lúthattatok össze:

- 'I': előre
- 'K': előre egy ajlón keresztúl
- 'S': fordulás balra
- 'L': fordulás jobbra
- 'W': portál fel
- 'E': portál le
- 'U': valamilyen tárgy használata
- 'S': jelölés kimentése
- 'B': dal alánaklése
- 'V': hang kl/bekapcsolása
- 'C': valamilyen varázslat alkalmazása
- 'N': új sorrend felállítása
- 'O': karakter kidobása a csapatból
- 'P': harc a csapaton belül
- '?': Automap
- '.' : pause

A szintugrások kódjai a következők: TARJAN, CHAOS, BLUE, SHADOW és SWORD.

Azúten van néhány varázslófejta is, ahikkal egy-két varázslatot tudunk alkalmazni az unalmasabb perceinkben. Természetesen nem lú sok varázslat van, igazán nem nehéz őket fejben tartani... (Magatoknál vagytok, falem?) — CoVboy).

A Conjuror varázslatai.

- MAFL: Közvilágítás (lú gyóttás)
- ARFI: Támadó varázslat (1-4 pont)
- TRZP: Csapda feltörése
- FRFO: Támadó varázslat, lagyasztás
- MACO: Iránytű
- WOFL: Gyógyító varázslat egy karakteren néhány pont erejéig
- LERE: Avár a MAFL
- LEVI: Lebegés (vagy ha úgy tetszik, repülő szőnyeg)
- WAST: Támadó varázslat (5-20 pont)
- INWO: Wall megidőzése a csapatba
- FLRE: Gyógyítás egy karakteren
- GRRE: Ld LERE (aztán MAFL...)
- SHSP: Támadó varázslat (10-40 pont)
- FLAN: Gyógyítás
- MALE: Ropkedés a varázsszőnyegen
- REGN: Gyógyítás
- APAR: Teleportálás (Tala van a portálom? — CoVboy)
- FAFO: Védekező varázslat, ódóbb tessékkel az allenséget
- INSL: Segítő megidőzése a csapatba

A Magician varázslatai

- VOPL: Védekező varázslat, a harc idejére megerősíti a karakter páncélzatát
- OUFI: Gyógyító varázslat (8)
- SCSI: Megadja a bejérel koordinátáit
- HOWA: Támadó varázslat (6-24)
- MAGA: Védekező varázslat, a harc idejére 4-16 ponttal csökken az AC
- AREN: Szem, jelöl a bejérel közelséget
- MYSH: Védekező varázslat (pejza) az egész csapaton
- OGST: Ogre-t varázsol a csapatba
- STFL: Támadó varázslat (10-40)
- SPTO: Támadó varázslat (15-60)
- DRHR: Támadó varázslat (8-64)
- ANMA: Antimagia megidőzése az ellentel a mágia használatában
- GIST: Támadó varázslat, a harc idejére megnöveli egy karakter elejét

- PHDO: Mágus ajrótt nyit egy falon
- YMCA: Védekező varázslat, pejza
- REST: Gyógyítás visszadja a karakter elejét
- DEST: Támadó varázslat, egy ellentel megidő
- 'I': Támadó varázslat (20-80)
- 'K': Kócsk a karakter elejét

A Sorcerer varázslatai.

- MIJA: Támadó varázslat
- PHBL: Növeli a találatok valószínűségét
- LOTR: A csapatok fedettség
- DISB: Támadó varázslat, megsemmisíti az illúziószörnyeket (csak a "varázslattal létrehozottakat")
- WIWA: Egy harcosat varázsol a csapatba
- FEAR: Az ellentel megföldelmése
- WIOG: Ogre-t varázsol a csapatba
- INVI: Láthatatlanság a harc idejére
- SESI: Szem
- CAEY: Tűzgyújtás
- WIDR: Dragon-t varázsol a csapatba
- DILL: Ld. DISB
- MIBL: Támadó varázslat (25-100)
- WIGI: Giant-et varázsol a csapatba
- SOSI: Szem
- RIME: Támadó varázslat (50-200)
- WIHE: Hero-t varázsol a csapatba
- MAGM: Támadó varázslat (60-240)
- PREC: Magakadályozza, hogy az ellentel újabb lényeket varázsoljon

A Wizard varázslatai

- SUEL: Új karaktert tesz a csapatba
- FOFO: Támadó varázslat (25-100)
- PRSU: Akól a SUEL
- DEBA: Támadó varázslat (100-400)
- FLCO: Támadó varázslat (22-88)
- DISP: Gyógyító varázslat a megörült karaktereken
- HERB: Mini PRSU és SUEL
- ANDE: Halott karakter feltámasztása
- SPBI: Egy allenség állí hozzánk
- SOWH: Támadó varázslat
- ORSU: Új karakter a csapatba
- BEDE: Mint az ANDE
- WIZW: Támadó varázslat (50-200)
- DMST: Támadó varázslat (200-400)
- HAFO: Nem támad az ellenség
- MEME: Közelebb hozza az ellenséget

Az Archmage varázslatai:

- BASP: Az összes funkciót bekapcsolja
- CAMR: Locsillaphja a csapathoz csatlakozott megörült szörnyeket
- NILA: Támadó varázslat (100-400)
- HEAL: Gyógyítás (feltámasztás, összes életet vissza)
- BRKR: Új karakter a csapatban
- MAMA: Támadó varázslat (200-800)

A Chronomancer varázslatai.

- VITL: Mint az előbbinál a HEAL
- WIFI: Támadó varázslat (300-600)
- COLD: Támadó varázslat (60-240)
- GOFI: Támadó varázslat (60-240)
- STUN: Támadó varázslat (60-240)
- LUCK: Növeli a szelencsét 8 ponttal
- FADE: Támadó varázslat, megidő az egyik ellentel
- WHAT: Jelenlétlen tárgy azonosítása
- OLAY: Karakter megidőzése
- GRRO: Gyógyítás (feltámasztás)
- FOTA: "Tarjan ereje", hátrébb tolja az ellentel
- FAFI: Támadó varázslat (400-1,500)

A Genmancer varázslatai:

- EADA: Támadó varázslat (200-800)
- EASO: A térképén bejelöli az összes csapat
- EAWA: Az aktuális szinten lótt az összes csapat
- TREB: Támadó varázslat (150-600)
- EAEI: Új karaktert tesz a csapatba
- WAWA: Mágus ajrótt a falon
- ROCK: Támadó varázslat, kővé változtatja a célpontot
- ROAL: Megmutatja a térképén az antimágia pontokat
- SUSO: Megmutatja a térképén a gyógyító pontokat
- SAST: Masszire lótt az ellentel
- SANT: Megjelöli a térképén azokat a pontokat, ahol a varázsló regenerálni tudja magát
- GLST: Támadó varázslat (400-1,600)
- PATH: Automata térkép az egész szintről
- MABA: Támadó varázslat (300-1,200)
- JOBO: Támadó varázslat (400-1,600)
- EAMA: Megnyitja a föld az allenség elati

Vásárolható varázslatok:

- GILL: víz alatti légzés
- RUKE: Támadó varázslat
- DIVA: Támadó-védekező varázslat

A Chronomancer teleportáló varázslatai (vissza a col visszateleportálva)

- ARBO/ENIK: Arbom
- KINE/OBRA: Körtés
- GELMECUL: Gelme
- LUCE/ILEG: Lucetia
- O. J. K. F. A. T. A.
- A. C. K. J. A. T. A.

Mini az összes löbbi szerepjátékban, mi is teljesen a játékoson áll, hogy mit művel a játékban, kikbe köi bele és kik elől lép meg – az ezért természetesen a csalákményhánk is itt van egy fő vonala, ami a végleges símekhez nem árt követni. Ebből adódóan lépésről-lépésre megoldást nem tudunk adni, ellenben van néhány egészen tűrhető ötletünk. Völle.

Kérdésből mag foglalkozni kértük, hogy hogyan nevezik az *Oruít* fajtát. A válasz természetesen **TARJAN**. A dungeonban megtalálható a **CHAOS** szőlő (Útrétegekbe kerülünk vele, ahol nagyzeretűen lehet tuningolni) és koraikaital tapasztalati pontjait. Szerecsén lesz egy búvós szájhoz, akiknek valami *Rimeló Szőveget* kellene mondani, de miután az "Oh, you magic interplay, some comic smiling in the bay!" pióbalkozásunk nem nyerte meg a programot, tesztelést, nem loagunk tovább velük, hanem kibontottuk a *Isaia* a mőkemestől (IPHO). Magint színtűzés jöhet, aztán egy újabb látlós kérdés érkezik, amire a válasz **SHADOW**. Az előzően delyugafelől újabb kérdés — aia a válasz **SWORD** és ez jó lesz a nagydi szintre. Eszünknyugalat megtaláljuk *Brithist* kamráját, ahol az utat; az népes vedődzsírától szépen áthágozhatójuk, a mésvágyra. Ez a jórak lesz, de he példát közelebb csatlagnak a fichtót egy MEME-val és azért jobbküljünk egy **DEST**-tel, az előgg megálzza a lelki fogat. Nem lesz illet he folyamatosan előssük a ficht, meg így, össze lehet szedni annyi tapasztalati pontot hogy az egyli varázslónkól *Chromameer* legyen. Ha megvan az "Időmester", a *Harmony* Csaliból (*Twilight Copse*) egy **ARBO**-val már át is mehetünk. Azért...

Arboria

[illegible]

6 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156 157 158 159 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186 187 188 189 190 191 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214 215 216 217 218 219 220 221 222 223 224 225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235 236 237 238 239 240 241 242 243 244 245 246 247 248 249 250 251 252 253 254 255 256 257 258 259 260 261 262 263 264 265 266 267 268 269 270 271 272 273 274 275 276 277 278 279 280 281 282 283 284 285 286 287 288 289 290 291 292 293 294 295 296 297 298 299 300 301 302 303 304 305 306 307 308 309 310 311 312 313 314 315 316 317 318 319 320 321 322 323 324 325 326 327 328 329 330 331 332 333 334 335 336 337 338 339 340 341 342 343 344 345 346 347 348 349 350 351 352 353 354 355 356 357 358 359 360 361 362 363 364 365 366 367 368 369 370 371 372 373 374 375 376 377 378 379 380 381 382 383 384 385 386 387 388 389 390 391 392 393 394 395 396 397 398 399 400 401 402 403 404 405 406 407 408 409 410 411 412 413 414 415 416 417 418 419 420 421 422 423 424 425 426 427 428 429 430 431 432 433 434 435 436 437 438 439 440 441 442 443 444 445 446 447 448 449 450 451 452 453 454 455 456 457 458 459 460 461 462 463 464 465 466 467 468 469 470 471 472 473 474 475 476 477 478 479 480 481 482 483 484 485 486 487 488 489 490 491 492 493 494 495 496 497 498 499 500 501 502 503 504 505 506 507 508 509 510 511 512 513 514 515 516 517 518 519 520 521 522 523 524 525 526 527 528 529 530 531 532 533 534 535 536 537 538 539 540 541 542 543 544 545 546 547 548 549 550 551 552 553 554 555 556 557 558 559 560 561 562 563 564 565 566 567 568 569 570 571 572 573 574 575 576 577 578 579 580 581 582 583 584 585 586 587 588 589 590 591 592 593 594 595 596 597 598 599 600 601 602 603 604 605 606 607 608 609 610 611 612 613 614 615 616 617 618 619 620 621 622 623 624 625 626 627 628 629 630 631 632 633 634 635 636 637 638 639 640 641 642 643 644 645 646 647 648 649 650 651 652 653 654 655 656 657 658 659 660 661 662 663 664 665 666 667 668 669 670 671 672 673 674 675 676 677 678 679 680 681 682 683 684 685 686 687 688 689 690 691 692 693 694 695 696 697 698 699 700 701 702 703 704 705 706 707 708 709 710 711 712 713 714 715 716 717 718 719 720 721 722 723 724 725 726 727 728 729 730 731 732 733 734 735 736 737 738 739 740 741 742 743 744 745 746 747 748 749 750 751 752 753 754 755 756 757 758 759 760 761 762 763 764 765 766 767 768 769 770 771 772 773 774 775 776 777 778 779 780 781 782 783 784 785 786 787 788 789 790 791 792 793 794 795 796 797 798 799 800 801 802 803 804 805 806 807 808 809 810 811 812 813 814 815 816 817 818 819 820 821 822 823 824 825 826 827 828 829 830 831 832 833 834 835 836 837 838 839 840 841 842 843 844 845 846 847 848 849 850 851 852 853 854 855 856 857 858 859 860 861 862 863 864 865 866 867 868 869 870 871 872 873 874 875 876 877 878 879 880 881 882 883 884 885 886 887 888 889 890 891 892 893 894 895 896 897 898 899 900 901 902 903 904 905 906 907 908 909 910 911 912 913 914 915 916 917 918 919 920 921 922 923 924 925 926 927 928 929 930 931 932 933 934 935 936 937 938 939 940 941 942 943 944 945 946 947 948 949 950 951 952 953 954 955 956 957 958 959 960 961 962 963 964 965 966 967 968 969 970 971 972 973 974 975 976 977 978 979 980 981 982 983 984 985 986 987 988 989 990 991 992 993 994 995 996 997 998 999 1000 1001 1002 1003 1004 1005 1006 1007 1008 1009 1010 1011 1012 1013 1014 1015 1016 1017 1018 1019 1020 1021 1022 1023 1024 1025 1026 1027 1028 1029 1030 1031 1032 1033 1034 1035 1036 1037 1038 1039

Lucenta

Az élmény hogyan (Violet Mountain) teljék a Szívemvágyárhányt (Aurora Dragon), aki a kristálykúcsos kollik. Alól valószínűleg valami somi som fog kikelni belőle, jobb na kibányászni alóla – e nyitja Lyanna Tornyt (Lyanna Tower). A saikányl zsevelni fogja, he nem hagyjuk keltani, Műten felcsalozották a rinde gyírok, lőfűs meg az edényuntól e vérből. A tőzabotokból árossuk le a fatörst. He olyan bókter teljünk, emlin nines rőzsa, ekkor locsoljuk meg egy kis saikányvóttal. Na most: már van rőzsa ill is. Nem az eluljáróba megyünk, hogy elsőzzük 'huszó' darabot, hanem Lyanna Tornytba, alól feneken billentjük az épület navadóját. Van egy házasmőzge – azt egy halott úgyszem ludeje használni, szóval ny most átvandorol e mi talsolyunkba. A Bard's Hall-ban ekkorátv anél talsólv.

Is perdulhatunk, mert eldöntjük nekünk, hogy melyik része mire jó. *Alira* eljárnál az első szinten egy zánz ágára ülünk, ami a *Relatívnevezetelkültség* névű nyelvtanról szól. Az első szinten háromszög szerint nyitunk. Nyomás a második szintre, ahol nemcsak az előbukkan a botanika, hanem a földrajz. *Alira* is különféle részeken követel tőlünk. Véletlenül van nálunk egy kisebb halommal, és az előző edzésünk óta nekünk is van ötlet. Fehér, kék, vörös, sárga. A szíves-ványosra után – többet között – egy hatalmas kincset leszünk gazdagabbak egy csokor, amelyen először leírjuk a CsV-től 1991-ig. Az ötlet ligura Skam Bm-ben azt mondja, hogy még azelőtt edült fel ezt az előnyöszerűen csokor összegeket, mielőtt a többiek így benyá-
jánál ájtunk egy KINE-vel Kineszuba.

Kinostla

[illegible]

Tenabrosia

1. A magyar nyelv és irodalom tantárgy tanterve
 2. A magyar nyelv és irodalom tantárgy tanterve
 3. A magyar nyelv és irodalom tantárgy tanterve
 4. A magyar nyelv és irodalom tantárgy tanterve
 5. A magyar nyelv és irodalom tantárgy tanterve
 6. A magyar nyelv és irodalom tantárgy tanterve
 7. A magyar nyelv és irodalom tantárgy tanterve
 8. A magyar nyelv és irodalom tantárgy tanterve
 9. A magyar nyelv és irodalom tantárgy tanterve
 10. A magyar nyelv és irodalom tantárgy tanterve

Scritto

[illegible]

Hát az imént írtam valószínűleg szörnyű zagyvaságnak nélné ma
 nekünk, aki most fog először játszani a BARD'S TALE 3.-mal -
 aki viszont már szórta néhány experience pontját a játék kap-
 csolatban, annak ötletet mondhatnék valami kezdőknak ajánlott
 a SpV 22-ben a BARD'S TALE 1. leírás étől az S-V-ak foglalt
 4th Dimension/DIGITAL CREW-nak néhány beakulást: bemen

Új Vadnyugat II.

A kultúr valahol od hagyta elbba, hogy sikerült látni Fred Cauchy bátyjáról egy mentőkabinban és a Hold felé zuhanunk. Aztán már bele is csöppentünk az ÚJ VADNYUGAT! II be. Már ki is út levén és a cipőtalpa mögül ujja üdvözlést bennünk a játékának második részében. Azt mondja, ez a rész egy kicsit könnyebb lett, mint az előző, de azért valószínűleg elfeszünk vele egy darabig. Itt mondjuk az írókat, hogy könnyűláb a a dolog annyira viszoni tudós, hogy a levegő folyamatosan fogyni fog az űrhajókból ("fogyni az oxigénul! Feküdjek!" üzenetet kapunk és csököken az erőnké tünk), utatörése a zárlatokban lehetséges egy TÖLT RUTIA segítségével. Könnyűláb viszoni valóban, hogy ha a játék S-e nem adja ki, hogy "Minden reveszen", akkor ott majdnem biztosan kell valamit csinálni. Erre drámai bevezető után látni ki is láthatunk innen, hogy megváltjuk a szokásos entró és vagye elkerülünk játszani

A mentőkabin valószínűleg elég darabosan landoltunk a Hold felszínre, most minden nyitva tört benne. Ennek öröme után akkor ki is meztartunk belől. A Hold felszínre jutunk, ahonnan minden irányba el lehet indulni. Észak és dél felé egy völgykedenbe jutunk, nyugat és kelet felé pedig csak a Rákér tudja mi lehet. Kezdjük mondjuk a nyugati irányba. Most már mi is tudjuk egy terepjáró jön szembe velünk, ami nemsokára tűzre nyú és aztán látni bennünk. Buzáló kezdet után fegyver 0%-kal. Tehát inkább a keleti irány legyen szökönknek kedves. Egy órányit ez ékeztünk, amilyen egy kő hever (F). Menjünk vissza a tölcsér elé és ott forduljunk délnyugati felé. Egy mentőkabin hangyolalt látnak, ahol mindenféle kövek és sziklák hevernek. Ittől edőzgetünk, akkor most halad el a terepjáró és eljutunk előző völgybe. A segítségát itt mondja, hogy "Minden lenne egy kis kővel itél", szóval meg is van az előbb felvetett kő hullásmintázásának módja. DOB KŐ (2%). A kődobozó lenne lefordítja és összeveti a terepjárót — az sem fog többet lefordítani. Ártatlan kutatójárókra (ha másszor dobjuk el a kővel, akkor is teljes a siker elindulás után megunkat jökeül lefordítanunk és összevetünk). Menjünk vissza a holdjárók mellé és nézzük meg mi van arra, ahol az előbb látni volt a terepjáró (NY). A földön kétféle nyugati irányba húzódó landolópályák vezetnek. Vizsgáljuk meg a földet (V TEREPI — 3%) és máris egy zsebkönyv bűldög találatdonasánknak mondhatjuk megunkat. Menjünk vissza a mentőkabinhoz, majd onnan kelet és észak felé felé. Itt egy mérőállomást találunk, ami a Hold külföldi eddelát mentséke és egy központba továbbítja az adatokat. Megvizsgálva a dologot (V MÉHÓK) az egyik meglatzult földtérkép alatt egy magnetométert látnak. Itt akkor látni szereljük le, hogy ő is előtessen velünk (LESZLŐ MAGNE — 6%). Vajon mire való egy mérőállomás? Micsin. Azonkívül arra, hogy felmásszon az ember a terepjáró és a föld felől csatlakozva nagy számúban gyönyörködők (FFI). A parancsok lényeg gyönyörű, nemkülönben az itt lévő antennára is, amit az ott lévő kalandor fontosnak szónak felbírja (FÜHES ANTEN — 2%). Másszunk le és menjünk vissza oda, ahol a terepjáró a legutolsó a lád hangyolalt.

Dekelet felé egy úroghoz érkeztünk, ami természetesen lőni szót — látni nem kell hozzá különösebb fegyver, hogy mindenki látszón egy bekapcsolt lámpa meglatzunk ezt az időtlen állapottal (GYUJT LAMPA). Egyébként az úroghoz beérve nem látnak egy árva szót sem és szépen legutunk egy banyába, ami nem egészen szökökzés. Mútan dél felé barmasztunk az úroghoz, kivétel nélkül hogy északi irányban egy utasra rája el az út — a földi irányba vezető alagutak vizsont szabádon igénybevehetők. Az alagut kétféle végében egy rud dinamitot találunk (F), a nyugati folyosón pedig azt mondja a segítség, hogy ide se hirta egy mágneslőmész. Több se kell nekünk, lőgón mentsék ki a kezűk a látni a magnetométert (V IAL MAGNE). Az egyik kőnél a műszer öröken kileg, ezt vegyük fel (F — 9%). Az omlástól délre egy lamaba jutunk, ahol egy zárt hűtőszelag vezet kelet nyugati irányban. A lamba és egyben a hűtőszelag végét kelet felé érjük el. Itt egyébként egy válógép is dolgozik, amiről vizsgálai után látnak, hogy elég rozoga. Természetesen össze fogjuk törni (TÖRI VÁJÁR — 10%). Így már bemutathatunk a zárt hűtőszelag (MASZIK FUTÓK). Rövid utazás következik, ami alatt hanyattfele havelesztünk a szalagban és meglatjuk a szerző néhány paraméterét. Nemsokára egy nyúlás látnak az alagutban és gyorsan legutunk a hűtőszelagról. A banyá vezetőtermébe kerülünk. Néhány ajtó indul mindentel, a kelet pedig tárva-nyitva álldogat. Ez meglehetősen kellemetlen, mert ha nem CSUK AJTÓ a hűtőszelag lepusztul, akkor innen egy kellemetlen figura érkezik és egy hosszabb sorozatba lejár ki nemtelészet aztán, hogy itt találtukunk. Még kényelmes a dolog a hővetendő kanyra: keletre egy nagy vasgő, északra egy kisebb zárlapító. A vasgő tárva van és mutat kinyitott, egy szelenderek alak szöpen tűzre nyit tünk (ezen a helyen úgy látnak ez a kommunikatív elsődleges formája) — szóval marad a zárlap. A kép valószínűleg ismerős az első szökö, aminek öröme fel is látnak az útutal (TÖLT ÜRRUTIA). Aztán tovább és szöpen.

Egy folyosóelágazáshoz érkeztünk. Kelebre egy csővasút bejárathoz jutunk, ahova mágneskanyra nélkül nem tudunk bejutni — így tehát innen nyugatra megunkat. Innen az északi ajtó megint kilyakanyas, szóval irány dél. Egy hűtő ürtől egy pulttal és nem vese észre érkeztünk. Ez a hűtő eljós az életrébe kerül szökönknek (ÖL ÖRÖ). Megvizsgálva észrevesztük, hogy klyas csizmája van. Akkor jó, most állmeg a mi tulajdonunkba (HUZ CSIZMA). Tovább vizsgálva a meglatogattat egy öngyújtó és egy csomag cigarettát is látnak nála. A dohányzás ugyan káros az egészségre, de azért valamira talán jó lesznek. Kelet felé húzódnak egy olvasztószelag felé. Körülhöz vaszkanyra árunk, mászunk LE a térén. Odakint meglatunk csillagot látnak. Innen nyugatra ismét sor csillag van, vizsont látnak egy nyúlást is — egy bizalomgerjesztő nyúlásba minden bitor kalandor bele azóclat mászra (MASZIK NYILAS). Egy szervizelágba kerülünk, ami természetesen egy üvegző lesz, ha nem kelet irányban indulunk, akkor "Vissza árva ment, nem?" szökövel jölni a program, hogy nem a szerencsés, ha egyre jobban belehabalyodunk az üvegzőbe. Így tehát kelet, észak, észak — és már meg is érkeztünk egy biológiai laborba. A labor kelet végében egy izotópfaktor látnak (F). A laborból dél felé vezető ajtó csak hőkanyával nyitdogat, a szelendékesen keresztül pedig a szervizelág laborjába jutunk vissza — így tehát észak felé fogunk továbbmenn. Megint egy zárlap



Már van címképarnyó — de mit ébrazolhat?

be ékeztünk, ahol ismét felbukkant az útutal — a zárlapító vizsont csak hőkanyával nyitlik, tehát vissza a laborba onnan pedig a tölcsér és a szerviz elágazás. Folyamatosan nyugat felé haladva nemsokára visszakerünk az alagut bejáratához. Másszunk vissza az olvasztószelagba, menjünk el a nyugati tölcsérre és készítsünk egy kis meglatást, pakoljuk be a dinamitrukat az egyik csillag (R DINAM CSILL — 17%). Másszunk vissza a meglató órhöz, menjünk ki a folyosóra és ott forduljunk le a kelet felé vezető ajtón. Itt egyébként a pillanatban megunkat a falak a látnak adak és a levegő szököve fúvók a hőkanyát. Valahol felhőbáthaltat valamit látni meglatatva valamit az ajándékunkat? Dél felé egy zárlapító vezet. Megint egy zárlap, szóval ruhaszökö. Ezután nyugatunk vissza a folyosóra és ott kelet felé felé meglatatunk a csővasút bejáratát.

Itt egyelőre annyit a lementjük, hogy tovább haladunk kelet felé és nemsokára egy furcsa látdőlmőmbe érkeztünk, ahol hátról szökö gyártnak. Valahol ott felül egy zsebkönyv a BNV-hagyományos formától, amit szépen megunkat hoz vezetünk. Innen délre megunkat egy zárlapba bókunk (aki akat felbírta szököve) szóval vissza a folyosóra meglatatunk mit fogt, az északi felé vezető mentséke nyitlak. Egy vészjelzőtől itt akkor most "vértelölők" megunkat (HASZTAL VESZKI — 19%).

A mentőkabinunktól délre felvő völgykedenben találjuk megunkat. Itt megunkat vissza az úroghoz és rázunkunk kint egyet a hűtőszelagot. A vezetőtermébe nyitló vasgőit most már vezetni nélkül kinyithatjuk, meglatat egy hűtőszelag hűtőben kint és hevereznek a tölcsérre előtt jól kupán látni barmasztunk. Természetesen kutasunk ki (V ÖR — 20%), hogy érethessünk ide egy sugárpistolyt és az oly rogtat hűtőszelagot. Menjünk most a csővasút bejáratához, amilyen egy társ jár le. Logikus hővetendő mentséke egy NYOM GOMB, csak az a baj, hogy túl messze van tőlünk. Ellenben látnak megunkat egy szökö hűtőszelag antennáit is, amivel már mindjárt megunkat fog a dílog (NYOM GOMB ANTEN — 23%). A recs ugyan szökö az antennát, de most már szabad az út északi felé. Egy csővasút látnak (látat ez lenne a kápen?). Szálljunk BE és mutat megkeresztünk a másik állomásra, megunkat ki a kijáraton.

A folyosón északi felé haladva egy ajtó látnak nyugati felé, de inkább az északi kanyarát meglatunk (öngyújtókat azert hozzonak csak bel). A folyosófordulónál nyugat felé fordulva egy falat őt kint tánk kintülten "Agy vagy kő?" Ne lővéldőzz barmaszt, míg barm van — neze itt egy izotópfaktor (AU IZOTOP ÖH — 25%). Nem vörje meg az adományt, inkább egyetlen barmunk előle az ajtón, inkább ne menjünk utána (már amennyiben végig akarjuk játszani a játékot). Nyugat felé egy zárlap látnak, ahol lehet ruhaszökö. Tovább nyugat felé egy újabb folyosót látnak, az északi ajtó mellett pedig egy gombot. Ez egy kis szököjük be és NYOM GOMB. Készülés után kelet felé egy alagutyzsint látnak — most nem alagutunk, hanem inkább nyugat felé. A nyugati ajtón nem engednek be, vizsont az északi az elolmőszelagba jutunk, ahol egy látni csökökelt hőkök be a földünkbe. Vissza a tölcsér és látnakunk vissza az előbbi szökö. Menjünk vissza a folyosón a ruhaszökö. Odakint egy kis kopasz kintülten látnak, akivel szökö elégyedve meglatatjuk, hogy nem adhat pót egyenruhát. Míg lehet próbálni esedő meglatni, de ennek az az eredménye, hogy mi fogunk meglatni. Itt látnak kedvek az északi meglatat próbáljuk meg egy látni csökökeltől kompupáni (AD OSOKO EMBER — 28%). Ugy tünk, mégiscsak akad egy fontoslegne egyenruhák. Menjünk vissza a folyosóra és haladjunk dél felé, míg el nem érjük az őstomlatól hőkanyát. Odakint egy jökevény látnak, de előbb inkább a hűtőben őnt hűtőbe loglatunkunk ad mondjuk, hogy ennelé az a szokás, hogy az új hűtő meglatatkozunk az őstomlat. Tartak megunkat mi is a szokásokhoz adunk nekik cigi (AD CIGI ÖH — 31%). Ez mindjárt jó hatással van rájuk, mert visszhaverednek az agyukra és mi felvehetjük a jökevényt. Újabb napyszám módja az öngyújtószökönek, ha mondjuk ékeztük a szerelvényeket nyitogatni — inkább menjünk vissza a folyosóra. Menjünk északi felé a folyosón egészen addig, amíg meg nem találjuk a jelezőző zárlap ajtóat nyugat felé látnakunk az útutal, aztán tovább nyugat felé. Nemsokára előjük a hangulat. Az innen nyugatra lévő szelendékesen egy üveg olajt és egy hűtőszelag látnak, az pedig egy csomó munkagép látnak. Az egyik dörzse BE is lehet mászra. Menjünk ki a dörzse a dél felé vezető zárlap és látnak a föld felszínre jutunk. A dél felé vezető órány klyas kanyar egy ehkora géprek, szóval menjünk arra, amire a többi landolópályom is vezet. Továbbhaladva délnyugati felé az automata órázslapok villámgyorsan szökönek a dörzse, tehát inkább az északi nyugati irányt válasszuk. A további irányokban is órázslapok

Várak csokkyságunkkal, ezért a dőzser most kissé aljakkáuk, karnikaze lesz
húdné (HUZ KÉZIG – 34%) Működő kuglórtól kezdve a dőzser a főzhető
közvetlenül adózi a kőrtől és a kőrtől a kőrtől a kőrtől. A fencsek ugyan
gyönyörűek, bár a vizuális érzékelésük levon valamennyit, hogy néhány dőzser
a főzhető után is épen maradt. Most kitaláltuk, hogy egy kőrtől (DK,
EK, DK, ENY), és valami csillag a kővek között. A vizsgálatok után kiderült,
hogy egy beutatókhoz van szerencsénk. Ehhez – ki tudja, mielő logika
alján? – a mágnesevővel kell hozzátárgnunk. (DOB MÁGNE BIODE – 37%)
és így nem fog észrevenni bennünket, amint elhaladunk mellettük. Észak felé
mennék a dőzser, a szilipet, ahol látni a kővetőket a szokásos úttámasztó-
pótlás.

A bázison vissza a litor (É.K.É) és menjünk fel a következő szintre (ismét beugrunk egy kicsit az algebrailagészethez, de most nem létezőknek) leírjuk a (ONT OLAJ és GYJT OLAJ – 42%) Az olaj szisztema égni kezd és a folyósora kulcsra már érzékelhetők is addások levékenyséégünk haladást. szakácsok és örök rohangálók idegesen körüldönnék. A szakácsoknál minden bizonytal az égő olaj szaga csúszta ide – az örök mag lánál idegesek lettek először, hogy rohangálunk a szakácsok. Nyugal lele haladva nemcsak a először a konyhát, ehova a nagy zűrzavar kúszszabára és zűrdetvénül bejutunk. Potyanlunk bele a kátrőszert az egyik üstbe (R KÁBÍT ÜST – 46%) – persze ne az előtörtén lévőbe, mert észreveszték és felvölconoknál bennünk a kulcsnap észrevesztés (menjünk át előbb a konyha és szálk vőőőőő)

Székünk vissza a kőhez és utazunk egy emeletre. Megyünk a szállóba (NY, D) úrnak fölé, majd tovább dél felé, a Haldra. A szokatlan utat fogjuk ismét bejárni vissza az üveghez, ami pedig a halálzálog végére Most viszont kivételesen nem lelétezünk rá, hanem össze fogjuk látni (TÖR SZALAG – 45%). Nyugaló felé haladva először a bánya vorlejtője, onnan pedig északra a szállón keresztül ismét a lift felé kerülünk. Ez most nincs is először, le kell hívnunk csak utána lelétezünk. Nyugaló és észak – mai is is vagyunk a központi lényeglettemben. A halálmas összességességben csak egyetlen dolgot ismerhetünk fel egy előlétet. Na meg természetesen azt a kőházat, ami a vár, hogy elvigyük magunkkal. Az előlétet egyelőre ne piszáljuk, inkább tovább dél felé, ahol a repülő szállójában létezőkünk ünné. Észak és kelet felé folytatva az utat ismét létezős bővülnek. A létezős után haladunk kelet felé, egészen a laboratóriumig, ahol a hábrázolat folytatás. Innan dél felé ismét egy szállóba érkezünk, amelyből a dél felé továbbvezető mál csak kőházával lehet nyitni. Ilym, mintha az előbb voltuk volna lel.



Éjzakai panoráma a Holdon

A keletre fordított mőködés egy komoly laborral látszik. Benne pedig egy gazdálalás. Menjünk vissza nyugodt felé és ismerjük meg a többi életritmust. Ennek viszont két apraja is van – gondnokok után a nyugodt lány a keltetés költésére még nem tudunk egy hangszóróval megszólaló hangra a kár, hogy látni vagyuk a többi és ünnep – lehet R ÚRRAHA. A többi egy irradás életritmus, ahol megpróbát módon látszatok állnak. Más látszatlan kulcsai mindig nagy öröm – különösen, ha a vizsgálat után egy gémparkos körül elő (47%). A deli előtt a mégnaszatnálótól jutunk, ahol a polcon egy csomó mégnaszatnálót sorakozik. Mivel REC és PLAY gombot nem látunk, inkább letöltjük a szalagos vkrut TEP SZALAG (50%). Vissza az irradás, mert van nyugodt része is és ott is vannak asztalok. Az egyik asztal megvizsgálva egy szabony lakkban (51%). Északra egy csavarhúzó és egy szétszabdott PC-t látunk (Gmmtl Format C:) – ColVoy). A csavarhúzó lemezzel szem magunkhoz vesszük, a PC-t pedig vizsgálni alá helyezzük. Sikeresen összerakjuk azt, hogy valami mintha megmutatna volna egyszerű, hogy egy drótdarabkával hogyan lehet teljesen tökéletesen egy PC-t Vannak még jótt lennek. A drótdarabka szerepel az ismeretlen gémparkos logja betöltési IASZNAL GEMKA (54%) egyelőre semmi sem történik – majd fog, ruhától bekapcsoljuk a gépét (BEKAP PC – 56%). Teljes audiotextusát átvezet külső és hang, a műtet sikerül – a beteg kapuszűrt. Menjünk vissza a többi, kapjuk magunkra az ünnep és láthatjuk is. Dél felé látjuk a felfüggesztett zseplet

(ruhaterelés), majd továbbá ott ismét A laborban érkeztünk, ahonnan egy afő nyílik dékre. Az afő mögött néhány kisföldi párdány körélt a kőcsekben, de van egy üres kőcsek is. Ez a szűzűk. Most menjünk vissza észk felé a rekesztől zsűkűg (tűlés), majd tovább a kábítószerföldbe, egészen a csövűsű állomáshoz (NY, NY, E). Mentörünk egy sort Jeygűt, berleleket és nem keri szűk, szűköl bőlomán távzshatunk a kűtűk kűlölöl.

Észak felé ismét előtűnik az a nyugati felé nyíló ajtó, ahol külföldi emberek azt látszák, hogy kezdéshez nélkülük fel kell lépniük a betelepítési tervre. A segítségért azt mondja, hogy "Dobj be egy 'békérsőt'!" — amelynél értelemszerűen igaz, ha először ketrec (DOB KETREC AUTÓ — 60%) a ketrecet megvizsgálva csak egy kis "q" betűt látszik, viszont az elég mérges lehetett, mert a ketrecből kiszabadulva elfogyasztja a fővételhez kellő figyelmet. Erre mondják azt, hogy "kicsit a q, de megintsi mindenképp." Az ajtó mögött a szellőztető központot látszik és látogat meg is lejutniuk a kis q vértengerbe, amelyen nyugati. Kellően látni a központ nyugati végében néhány turbinát látni, amelyek a bázis levegőt a hivatalos kénnyel. Az egyik szét van szedve. Ebből nagyszerű ötletünk támad (különösen, ha még elolvassuk a segítséget is) kicsit megdögtük a levegőt. Például gázai (H GAZIA TURBI és BEKAP TURBI — 66%). Ez biztos jól lesz majd mindenkin.

Menjünk vissza a lojósóra, majd déli felé az őrszoba felé. Többször után nézzünk be az őrkökhöz. Az előbbi lényekedvőnk meghozta az eredményt: levegő, szén, gáz viszont nem. Ennek megfelelően az őrség is döbbent: nűt hever mindenfelé. Déli felé egy csomó ládát találunk, amelyek közül majdnem mindegyik elektronikus zánal van lezárva — az egyik viszont nyitva van. Megvizsgálva a ládátalát (67%) ismét egy rúd dinamitot találunk gazdagabbak. Menjünk vissza a lojósóra és tovább észak felé, majd be az őrkőhöz. A hűt még mindig a pocsón heverésznek és valószínűleg még mindig idősek lesznek, ha a székényüket elkezdzenék vizsgálgatni. Most el kell válnunk tőlük az időt, amíg szépen el nem mennek szolgálatba (pótlást csinálunk annyi Nt, amíg azt nem kapjuk, hogy már szolgálatban

varianst) Most már nyugodtan megtekinthetjük a szekrényüket. Ugyan lakással van lezárva, de az nem sokat számít, egy kiváncsi kalendárnak az ilyen egyszerű dolgokat elmeszi egy kezdő és a súlyos falgy (például egy szobor segítségével) (TÖR LAKAT SZOBOR – 70%) A szekrényt vizsgálva felfedezhetünk hasznos dolgokat felül egy íróasztal – meg egy óráról (72%) Hm Vajon mire használhatók ezek a dolgok? (FÜJ LUFTBALLON? – CozBoy) A tündöklés hiányát inkább menjünk ki a csodás állomásra és utazzunk tovább a második lépcsőre. Lévezzünk fel felé, majd nyugodt lényben, létez. Kiszállás után maradunk a nyugati irányban, míg bele nem botlunk egy behemót óriásba. Egyelőre bekecskenünkünk – viszont elzárja az utat. A vizsgáló azt mondja, hogy egy kis nyílás van a mellpáncélban, a segítség

ming azt, hogy valamelyen hátrány kellene használni. Próbálkoztunk a kufcsaknyával és a kőhányávid is, mindig az eredmény OK – semmi sem történt. Emlémben van nálunk rómákra is (IRAK RÓMIA NYILAS – 75%) amiólt a robot kissé megkerült és szórakoztató show rendez nekünk. Airless előadásra nincs idő, inkább menjünk tovább nyugat felé. A bazis egyen vezetői ferembe kerülünk, a számológép által vezérrelhető fűs szivattyó. A továbbhaladást his kézi levegővelünkkel tesszük használhatatlanná (TÖR AGYU SZOBOR – 77%). Ha ez kész is volna, mehetünk vissza a lített. Műlén lelértünk, irány kelet egészen a habong és ott fordulunk be a dél felé lévő zsámbor. Rühnőltés, azian tovább dél felé, és a másik laboron és vissza a jó óeg szellőzőnyílásba. Itt menjünk dél felé és helyezzük üzembe a csavartúrot (HASZNÁL CSAVAIT – 80%). A keletieszen leszerelünk egy szellőzőrácsot, amelyen keresztül egy apró helyiségben futunk. Velőszűnőleg szerelünk falat lehet, mert a falhoz támasztva egy pertus (ezaz itt 'partus' névre hallgat) áldogol. Először is kell lenni 10 valahol valamelyen átlónak – vagy ha nincs, akkor majd csinálunk! Felsőszorban a dinamittal manipulálunk (H DINAM AÚTÓ – 85%). Most már csak valahol gyűjtőszórót kellene, aminek nagyszűrően megtehető a mágnesszalag (R SZALAG DINAM – 87%), különösen akkor, ha még meg is gyűjtük (GYŰJT SZALAG – 89%). Ezután nem az azonnal kumaszu a nyíláson (HASZNÁL NYILAS), mert nem egészen az egy másodperceknek betűt többnyire dimenzióddal egy helyiségben tartózkodni. A következő lépésre fel is robban a dolog. Dél és kelet lele ismét visszatérünk a kis helyiségbe, a falon pedig már ott látszong egy gyágyón nagy lyuk. Annnyu azonban nem nagy, hogy óvatosan átlanjunk rajta, szóval legyűj is és már mehetünk is kifelé.

[illegible]

Emo diámal befolyező képeknek bizonyára mindenki nagyon meglepett és meglovább növekedés hatására az is, hogy a granuláció után egy "folyagot" kapunk nemcsak a kővetőzések a folyadék. Valószínűleg az is a Halden legjellemzőbb és lehet, hogy olyan izgalmas esetek részek színesség a biológiai és mint például egy Pöschner banya valóban az a Halden mákcsészébe a közönséges (persze, az még nem Halden) II. szarvatos kőzetekről mondani mindazon számos olvasónak, akik a kőzetek nekünk a kőzetek a kőzetek (megmutat) **Benka László**, Budapesti — mert hogy ő volt az első

Ja, meg valami Cowboy panaszkodott, hogy már nagyon sok levelet kapott a BOSSZU-val és az ÚJ VADNYUGAT-tal kapcsolatban, amelyben az elvált párok, akik már elváltak, megpróbálnak összejönni és visszatérni a magyarságra nagyon egyszerű a program szerzője külön megkérte erre bennünket. Nem kell különösebb képzésről ahhoz, hogy ezt miért tette meg ahhoz sem, hogy hisz a kérdés ellentérs is léteződik, akkor esetleg megcsináljuk és ennek azzal az elhangzik, hogy beporol bennünket némi kávéterés. Talán érthető, hogy nem túl sok kedvünk van pártizerek formát kihozni az alábbiak.

Millennium 2.2

Hm, hát az Electric Drama játéka semmiképpen sem nevezhető olyan lóró árúnak, amelyre egy lojst ráértve rántotta szülők — tavaly nyáron jelent meg. Egy leírás viszont mindenképpen megérdemelt, mert az arcade-okért nem lúzlottan rajongó Amigóknek még most is nagyszerű szórakozást nyújt. A játék 2200-ban játszódik (Ha gondolatokat, asztalig közhívatra feladhatunk egy pályázati rejtványt, hogy vajon miért **MILLENNIUM 2.2** a játék címe...). Az emberiség megkezdte a kizárását a Naprendszer lakható bolygóira, mert a Föld túlnépesedett, azonkívül egy Commodore Világ nevű űrszaga is állandóan zavarta a nyugalmaikat. Egyelőre a Marsra és a Holdra létesítettek kolóniát — a Föld viszont momentán lakhatatlan, mert egy arra kőválygó meteorit kassá megrongálta, sőt bocsapódáskor kilőtte a teljes lakosságot is. Mókás kezdet (Egyébként a NASA híradása szerint a kőzajtjövőben tényleg várható, hogy egy hasonló meteorit keresztbezi a Föld pályáját — most lehet kacagni...). Az emberiségből mindössze a Marsra és a Holdra telepedett kolónia maradt meg mutatóba az utókorra. Ezek egyelőre még nem tudnak egymásról, de később természetesen jó emberi szokás szerint hajba fognak kapni. A játékban a Hold-kolónia parancsnokának a szerepét játszuk, további feladatunk, hogy ismét lakhatóvá tegyük a Földet. Ehhez persze előbb kolonizálnunk kell a Naprendszer jónéhány bolygóját és meg kell védőnünk magunkat a konkurencia támadásaitól — szóval lesz dolgunk szépen. Na lássuk.



Ha nem távadunk, az itt balra a Föld nevű planeta

Bejelentkezés után a képernyőn a naprendszer külső részének a látképet látjuk. A felső sorban látható az ábra által mutatott rész neve, valamint sárgával ennek a bolygónak a neve, amire a pointerrel mutatunk. Bal clickkel tudjuk zoomolni a kiválasztott bolygót vagy rendszert, ilyenkor nagyított képet látunk róla és megjelennek a körülötte keringő holdak is. A képernyő jobb oldalán találjuk a dátum és az idő kijelzését. Az idő csak akkor telik, ha valamire ráclickeltünk vagy valamelyik parancsikonnal gyorsítjuk az időt.

A képernyő felső részén láthatók a játék parancsikonjai, amelyek jelentése a következő:

MOON BASE: A Hold-bázis látképére kapcsol. Egyébként általában ide kapcsol minden jobb click, a semleges helyen történő bel click pedig általában az előbbi helyszínre jutást vissza.

COLONIES: A kolóniák listája. Választáskor megjelenik azoknak a bolygónak a listája, amelyeket már kolonizáltunk (leszállt oda telekomodul) és a kívánt név kiválasztásával átkapcsolhatunk arra a bázisra. Természetesen addig nem választható, amíg nincs egyetlen kolóniánk sem.

CRAFT ROSTER: A szolgálatban álló (azaz megépített) hajók, szondák és S.I.O.S.-ok listája. A felső sorban jelenik meg az info arról a hajóról, amire a pointer mutat: hajótípus és név, alatta pedig hogy hol van (IN ORBIT: az űrben, valamelyik bolygó mellett; BASED ON: a dokkban valamelyik bolygón; IN TRANSIT TO: útban a kijelölt bolygó felé). A sárga (IN ORBIT) vagy piros (TRANSIT TO) nevű hajók nevét választva az irányítótűkéjükbe kerülünk. Az úton lévő hajóknál a képernyő első részén lévő számok jelzik, hogy a kijelölt cél aláírásig még mennyi idő van (év, nap, óra). A jobb alsó sarokban található három ikonnel tudunk az orbitális pályán lévő hajóknak parancsokat adni:

AUTO LAND: választásra a hajó leszáll az űrben, amely körül kering (Probe mindenütt, a többi hajó csak ott, ahol már van kolónia, azaz dokk).

SET COURSE: a célpont meghatározása. Csak akkor adható meg, ha az utolsó célpontot a hajó már elérte. Betöltődik a Naprendszer égitestjeinek a listája, ahonnan valamelyik égitestet kiválasztva az autopilóta kiszámolja, hogy hány napig tart az út. CANCEL-lel kiléphetünk, CONFIRM-mal elfogadjuk a célpontmeghatározást. CONFIRM után új célpont már csak azután adható meg a hajónak, ha elérte az utoljára kijelöltet. Bányász-szondákkal (Grazer) aszteroidabányászatra tudunk használni, ezeknek tehát az ASTEROIDS célpontot kell kijelölnünk.

AUTO PILOT: utazás megkezdése/ folytatása a meghatározott célpont felé.

A Probe-on kívül a bal oldalon is van néhány ikon: VIEW CARGO-val megnézhetjük a raktérben lévő nyersanyagok listáját, DITCH CARGO-val kidobáljuk az űrbe a rakományt (erre ugyan semmi szükség), VIEW EQUIPMENT-tel pedig a rakodótérben lévő felszerelési tárgyak listája jelenik meg.

A BULLETIN BOARD a novével jelzi, ha valamelyik hajónk elérte a célpontot (kapcsoljunk oda és szállítsuk le), vagy bedokkol valahol (lehet a bázison kirakodni).

DATA BASE: Adatbázis a Naprendszer bolygóiról. Fehér szín mutatja a kolonizált bolygók neveit, zöld a felfedezett, de nem kolonizált bolygókét; sárga színűek azok a bolygók, amelyen már leszállt szonda, de a RESEARCH még nem elemzte az adatokat; piros színűek a még fel nem derített bolygók. Választva a hajót vagy zöld névre clickelve info-t kapunk a bolygóról, a felső sorban látható a bolygó neve, alatta a lehetséges életforma (LIFEFORM), ami a bolygó légköri összetételéből (humanoid, methanoid, sulphuroid, stb.); néhány szöveges tájékoztatás a bolygóról; és bányászható ásványok listája (RESOURCE ANALYSIS); végül pedig, hogy van-e kolónia a bolygón (COLONY ESTABLISHED). Ha piros névre clickelünk a program jelzi, hogy a bolygó még felfedezetlen (TERRA INCOGNITA, PROBE REQUIRED) és előbb egy szonda (Probe) kell odaküldőnünk, ami majd analízálja.

BULLETIN BOARD Itt láthatók a részünkre küldött jelentések minden eseményről. A program automatikusan idekapcsol, ha bármilyen esemény történik időgyorítás közben. A következő üzenetekkel találkozhathatunk:

RESEARCH COMPLETE: befejeződött az utoljára megadott kutatás, megvannak a tervrajzok.

PRODUCTION COMPLETE: a gyártórészleg befejezte valamelyik termék gyártását.

CONTACT LOST: valamelyik szondával megszakadt a kapcsolat, arról le is mondhatunk (csak nem a Marsra ment?)

ORBIT ACHIEVED: valamelyik hajó elérte a kijelölt célpontot.

HAS A MINEABLE ASTEROID valamelyik Grazer egy bányászható aszteroidát talált. Kapcsoljunk át rá, rámozgunk be a nyersanyagokhoz (TAKE IT) és hozzuk vissza a Holdra. Aztán mehet megint ásni.

COLONY UNDER ATTACK: valamelyik bázis megtámadták. Azonnal kapcsoljunk oda és a DEFENCE választása után látniuk kell egy orbitális lézart vagy — ha lézartunk éppen nincs — indítsunk egy vadászt.

COLONY ESTABLISHED: leszállt a S.I.O.S. egy bolygón és megalapult a kolónia.

... **HAS MARTIAN FLU:** vírusos betegség terjed a bolygón. Azonnal vakcinát kell szállítani oda, különben a lakosság kipusztul (ha már van ott, akkor nem kell foglalkozni az üzenettel).

FILE ACCESS LOAD/SAVE-mánú. ALL DONE-re vissza a játékhoz, FORMAT M2.2-ra pedig játékállás-lemezre formázhatunk.

LOG. Napló. CTR LOG mutatja az aktuális dátumot, CRAFT IN SERVICE a szolgálatban álló hajók listáját, COLONIES a megalapított kolóniák számát, POPULATION az összes populációnk számát és C.T.R. az értékelést eddigi ténykedésünkről százalékban (egy bolygó kilemezése például 0.3, egy kolónia alapítása 2.1%-kal növeli az eredményt).

ADVANCE HOUR/DAY. Időgyorítás egy órával/nappal. Mindig használjuk, ha valamilyen időigényes tevékenységre (kutatás, építés, utazás, stb.) adunk parancsot és várjuk a jelentést, hogy mikor hajtott végre a dolog. A napot célszerű használni, ez órákat csak akkor érdemes, ha valamelyik hajó bedokkolására várunk.



Paralízis a XXII. századból

A Hold-bázis 7 elkülönülő részre oszlik, mindegyikben más típusú cselekvésre nyílik alkalmunk. Az egyes szekciókba a megfelelő módul választásával léphetünk be. Az első sorban lévő hat ikon mutatja az egyes részlegek állapotát (a dombok természetesen felesleges lenne), a zöld szín jelzi a normális működést, pirosra az egység nem dolgozik. A játék elején mindössze a LIFE SUPPORT aktív — szóval itt az ideje, hogy elkezdjünk játszani!

ENERGY:

A kolóniák energiellátását irányítjuk innen. A POWER SOURCE jelzi, hogy milyen generátor van installálva, enélkül elemekről (BATTERIES) megy a generátor (mindössze 10 kW teljesítményű). Az OUTPUT jelzi a generátor által biztosított maximális energiát, a DEMAND pedig az állomáson lévő levéltényesek energiaszükségletét (ebben benne van a generátor üzemeltetéséhez szükséges energia). A STORES mutatja az éppen aktívon kívül rendelkezésre álló generátorokat. A játék kezdetén itt csak egyetlen Soligen Mk1 van, ezt azonnal installáljuk is (clickeljünk a nevére). Installálaskor a kinyíló napcellák és az OUTPUT-teljesítmény változása mutatja az üzembehallást. A nagyobb sorozatszámú egyre nagyobb teljesítményt takar, tehát a kutatólétszám folyamatosan dolgozassuk ki a nagyobb teljesítményű generátorokat, hogy a Hold-bázison minél előbb egy MkX állhasson üzembe. Az egyes generátorfajtákat bővebben a következőkben is lehet építeni, amire szükség is lesz: egyrészt a fennálló kolóniáknak is kell majd generátort szállítanunk, másrészt, ha támadás éri valamelyik bázist és nem sikerül visszavonulnunk, akkor nagy valószínűséggel az éppen installált generátor fog tönkremenni. A legnagyobb sorozatszámú ismert generátorból mindig tartanunk legalább egyet tartalékban (azt is lehelőző bunkerben). Megjegyzendő, hogy a távolabbi bolygókon lévő kolóniáknál a generátorok hatékonysága csökken: kisebb OUTPUT-t adnak le, mint a Holdon, mert távolabb vannak a Naptól (kisebb a cellák felvételképessége).

RESOURCE:

Itt folyik a bányászat, a bolygón található nyersanyagok kitermelése. A MATERIAL oszlopban vannak felsorolva az asványok nevei, a STOCK mutatja, hogy mennyi van raktáron, a KG/DAY oszlop pedig a napi kitermelési kapacitást mutatja (ha valamelyik név sorában nincs szám, akkor az az anyag ezen a bolygón nem bányászható). A bolygókon a bányászatot azután lehet megkezdeni, hogy a populáció elérte az 50 főt: ha már installáltunk generátort, akkor utána kapcsoljunk ide és indítsuk be a termelést (ON). A Hold-bázis raktárában lévő nyersanyagokból tudjuk megépíteni azokat a berendezéseket, amelyeket a kutatólétszám megtervezett. A STOCK-ban lévő anyagok mennyiségét a későbbiekben növelhetjük (sőt, a Holdon nem bányászható anyagok miatt kell is) asztroidebányászattal és a kolonizált bolygókon bányászott áruk ideszállításával. Ha valamelyik kolóniának támadástól megsemmisül a generátora, akkor a termelés természetesen azonnal kikapcsol.

RESEARCH:

Ez a kutatóosztály, itt folyik a különféle berendezések tervezésének elkészítése. A kutatási levéltényesek 5 csoportba vannak osztva, a kartotékok neveire clickelve tudjuk meg, hogy milyen berendezéseket lehet fejlesztetni. Ha a megjelenő listából egy nev zöld, akkor annak a berendezésnek már megvannak a terveizet, a gyártórészleg meg tudja építeni, ha elegendő nyersanyag és energia áll a rendelkezésére, sárga név esetén kutatás szükséges (clickeljünk a nevére a kutatóda berendezésnek). A kutatás időigénye a produktumtól függően 2-60 nap — lehet időt gyorsítani, amíg a képernyőn meg nem jelenik a ... RESEARCH COMPLETE felirat. Ha a kutatás elkészült, ekkor a PROJECTS kartonon megjelennek a berendezés tervei. ANALYSIS mutatja a nevet és a súlyát, PRODUCTION REQUIREMENTS pedig az energiát és nyersanyagszükségletét. A játék első részében minél gyorsabban készítsük el minden lehetséges terméket a tervezet, minél előbb befejeződik az egyik kutatást, azonnal adjunk neki új találatot. Az egyes kartotékok a következő lehetőségeket tartalmazzák.

SUPP. Felkészülések kutatása, a Nodele már a játék elején megvan. Module (Lakómodul) 100 fős humanoid részére (ld. a LIFE SUPPORT-nál). Csak a Hold-bázison installálható.

Bunker. Ez egy bunker, ahol értékesebb berendezéseinket helyezhetjük biztonságba. A bunkerben lévő cuccok támadás esetén sem sérülnek meg. Ez is csak a Holdon installálható. Miután a gyártórészleg legyártotta, a dokknál lehet a választásával kibeparkolni dolgokat (például a tartalék generátorokat).

ENERGY. Itt lehet a generátorokat kutatni, mindig csak egyet nagyobb sorozatszámú, mint amit már ismerünk. A kutatásokkal foglalkozunk a Mkl-vel kezdjük és a következők tervei is minél előbb dolgoztassuk ki a kutatókkal.

WEAPON: A kolóniáinkat nemcsak a támadások fogják érni a Marson maradt kolónia részéről — itt tudjuk a védelmi fegyvereket kidolgoztatni a támadások elhárítására.

Fighter. Vadászgép. Elkészítése után automatikusan a DEFENCE-be kerül. Ajánlatos lőbbet készíteni belőle és az újonnan létrehozott kolóniák részére is szállítani belőle néhányat, hogy Carrack vagy egy Wavender lehelőhajóval.

Orbital Laser. Őrbéli lézer, a vadásznál jóval hatékonyabb és automata irányítású. Megépíteni sajnos csak azután tudjuk, hogy kolonizáltunk egy bolygót, mert 10 tonna uránium is szükséges hozzá, ami a Holdon nincs.

THIRD ORBIT. A harmadik kör pályán, a bolygókra legközelebb automatikusan a dokkba kerülnek.

Probe. automata felderítőszonda. Az ismeretlen bolygókra ezeket kell kiküldetnünk. Leszállítás után analizálják a bolygót és jelentést

küldenek a kutatólétszámok a lakosság lehelőbázisáról és a bolygón található nyersanyagokról. Csak olyan bolygóra landolhatunk S.I.O.S.-t, amit egy szonda már felderített és a kutatólétszám kiérkezett. A jelenítés után a szondák automatikusan megsemmisülnek. Grazer Bányászható, 4 fő személyzettel Asztroideák tudunk bányászni velük. Nagy szükség van rájuk, mert kolonizálás előtt egy csomó fontos nyersanyagot (lőz, platiná) csak onnan tudunk beszerezni.

Wavender: Gyors, de kis befogadóképességű szállítóhajó, 10 főnyi személyzettel. Akkor érdemes használni, ha mondjuk negyven főnyi bolygóra szállítunk árut (például valamelyik kolóniának sürgősen orvosságot vagy fegyvert van szüksége, netán kiórtot kéne hoznunk a messzeségből, stb.).

Carrack: 1.000 tonna befogadóképességű szállítóhajó, 80 főnyi személyzettel. Nagyszabású alkalmas a kolóniák által bányászott nyersanyagok begyűjtésére és szállítására — viszont elég lassú.

S.I.O.S.: Teloposkolónia. Elkészítéséhez előbb lőzhez és platinához kell jutnunk az asztroidebányászattal. A gyártása előtt meg kell adnunk, hogy melyik bolygóra gyártatjuk a kolóniát. Amikor elkészült, azonnal fellelvi a Hold körüli pályára BASE névvel és azután ugyanúgy kell telepíteni, kijelölni neki és leszállítani, mint ha úrhajó lenne. Vigyázzal, mivel a gyártást az adott bolygó viszonyaihoz igazítjuk, a telepítést is ugyanígy adjuk meg, mert máshol nem tud leszállni!

COLONISATION: A leszállított szondák adatainak kiértékelése. Sürgősen látszanak a listában azoknak a bolygóknak a nevei, ahol szonda már leszállt, de az általa küldött adatokat még nem értékelte ki. Az értékelés csak néhány napot vesz igénybe és az adatok azonnal beolvashatók az adatbázisba. Az UNUSABLE SATELLITE besorolású bolygók kieselnek érekeződési körkörös, viszont ahol lehetséges valamilyen életforma, ott kolóniát létesíthetünk (sőt kell is, mert például uránt, kromot és ezüstöt csak így szerezhetünk). A játék előrehaladtával meg további dolgokat is lehet tervezetni, de arról majd később.

PRODUCTION:

Ebben a részlegben tudjuk legyártatni azokat a berendezéseket, amelyeket a RESEARCH megtervezett. Ehhez természetesen a szükséges energia és anyagmennyiségnek is rendelkezésére kell állnia. A villogó képernyőre mutatja megjelenik azoknak a cuccoknak a listája, amelyeket elkészíthetünk. Clickeljünk a kiválasztott berendezés nevére. A program most ellenőrzi, hogy megvan-e minden, a jobb oldalon megjelenik az anyagszükséglet (ha valamelyik szám piros, akkor az az anyag hiányzik vagy kevés van belőle), alul látható a készírandó cucc neve (PROJECT), hány százalékg van kész az eljárással (PROGRESS) és mennyi az energiáigénye (DEMAND). Természetesen, ha kevés az energia vagy az anyag, a gyártás be se indul. Ha a gyártás felbeszélkedne (megszűnt az energiaszolgáltatás vagy más feladatot adtunk), akkor is leáll az eljárás, de újraindítás esetén onnan folytatódik, ahol felb szakadt. Az elkészült berendezések rögtön a helyükre kerülnek, a generátorok az energiacentrum raktárába, az úrhajók és a bunker a dokkba, a lakómodulok a lakórészbe, a védőező-fegyverek pedig a DEFENCE-be. A S.I.O.S.-okat azonnal fellelvi az űrbe.

FLIGHT BAYS:

Dokkok. Minden egyes kolónia dokkja 8 úrhajó befogadására képes, amelyet a leszálló/elkészülő úrhajók söréng szeint visznek igénybe. A bal oldalon látható felsorolás mutatja, hogy melyik dokkban milyen típusú hajó áll, VACANT esetén a dokk üres. RESERVED jelzi, ha valamely hajó éppen dokkol. A foglalt dokkba clickelve adhatunk ki parancsokat az itt álló hajónak. Megjelenik a modern távolaságokúzdó szerkezet képe, mellette pedig a hajóra vonatkozó információk: a SERVICE BAY jelzi, hogy melyik bolygón vagyunk, alatta látható a hajó típusa és neve, a MINIMUM/ACTUAL CREW mutatja a szükséges személyzet létszámát, CAPACITY a raktár befogadóképességét, PAYLOAD pedig, hogy ebből mennyi foglalt. Az ECO az aktuális bolygó életformáját jelzi. A parancsok kiadása a bal alsó részen látható ikonokkal lehetséges:

NAME CRAFT: Keresztelők. Megépítés után ez az első dolgunk, mert nem lehet króna a hajó enélkül, hogy elnevezett volna valaminek. A szondáknak mindegy, hogy milyen nevet adunk, de a többi hajót célszerű valamelyen legika alapján elneveznünk, hogy akkor is kigazdorgjunk köztük, ha már 8-10 kevereg belőlük az űrben.

CREW SHIP. Legénység toborzása. Keresztelők után először is a hajó kezelőszemélyzetét kell összeszednünk a Probe automata, a Grazer 4, a Wavender 10, a Carrack 80 fős. Személyzet nélkül a hajó természetesen nem üzemképes.

EQUIPMENT BAY. Felszerelés beállítások. A Wavender és a Carrack (majd a későbbi nagyobb hajók) nemcsak nyersanyagokkal, hanem különféle berendezésekkel (felszerelések, fegyverek, stb.) is szállíthatnak, amelyeket itt tudunk ki/bepakolni. A rakodási menetmód a LEAVE oszlop mutatja a bázison maradó holmit, a LIFE BAY-ban a hajó legénységének, a CARGO SPACE REMAINING a maximális értékét (CARGO SPACE REMAINING) több vagy nehezebb árut nem vihetünk el. EXIT-tel lephetünk ki a rakodásból.

LOADING BAY. A nyersanyagok ki/berakodása ugyanazzal a módszerrel, mint az előbb. Az AUTO-ra clickelve a kirakodás automatikusan történik.

LAUNCH - a hajó indítása (csak miután van neve és személyzete). A dokkból a hajó eltűnik és orbitális pályára áll az űrben az indító-bolygó körül. Ezután a CRAFT ROSTER-ből a nevet választva (vagy a kinagyított bolygótérképen a nevére clickelve) megadhatjuk a célpontot neki.

SCRAP SHIP - a hajó lebontása. Először jóváhagyást kér a gép (CONFIRM), ezután pedig elküldetelmére bontja a hajót. Csak teljesen kirakodott hajót bonthatunk le és azt is csak akkor, ha a bolygó életformája HUMAN.

Miután építettünk bunkert, a dokkból látható felírra clickelve tudunk ide-oda támolgatni benne. A bunker kapacitása mindössze 260 tonna, szóval nem túl sok erőt tudunk oldugni benne.

DEFENCE:

Vedelem. Ha a program azt jelzi, hogy valamelyik kolóniát támadják (UNDER ATTACK), azonnal kapcsoljunk oda és válasszuk a DEFENCE-t. A képernyő közepén egy radar mutatja a közelítő objektumokat (minden támadásban egyre többen fognak jönni), alatta pedig a TRACKING jelzi, hogy hany űrhajóról van szó. A TRACKING felírt két oldalán látható ikonokkal (LAUNCH FIGHTER és ACTIVATE LASER) vehetjük be a védekező tervterveinket, felettük a RESERVE mutatja, hogy melyikből hány van.

A vadászgépet közvetlenül irányítjuk; kilövése után egy kis ELITE-hez hasonló lövedékesben lesz részünk, persze lenyegesen egyszerűbb formában. Ezt valószínűleg nem kell magyaráznunk, mert olyan egyszerű, hogy az már szinte szörnyű, nagyon nehéz feladat az ellenséges gépeket NEM lelőni... A vadász minden egyes gép kilövése után visszatér a bázisra, szóval ha van még ellenség, ismét ki kell lötnünk. A hangsúly a gyorsaságon van, ugyanis a repünk előtt felhalmozott nem a vadászt rongálják, hanem a kolóniának okoznak veszteségeket. Miután az összes ellenséges gépet lelőttük (vagy a gép megújja a dolgokat), betöltődik a veszteségjelző (DAMAGE REPORT). CASUALTIES jelzi a populáció veszteségeit, MATERIALS a raktárban megromlódtott nyersanyagokat, az EQUIPMENT pedig a felszerelésben esett kárt. Ha túl lassan szedjük le az ellenfeleket, akkor ez utóbbi általában az a generátor lesz, ami éppen az energiát szolgáltatja. Ha a generátor kilőttek volna, megint installálnunk kell egyet — nem azt tehát minden kolóniánál egy-egy MkX-et elspájzolniunk szomorú időkre...

Az orbitális lézer automatikus, viszont csak egyszer használható. Kényelmes berendezés ugyan, azonban a kilövésével nagyon gyorsnak kell lenni, mert neml idő szükséges ahhoz, hogy aktiválódjon. Ha az idő elegendő volt, akkor szépen leszedegetli a lamadókát (ATTACK REPULSED) — ha késlekedtünk, akkor veszteségeink lesznek. Mivel a lézer csak egyszer használható, a biztonság kedvéért célszerű a kolóniákat 2-3 db-bal is felszerelni.

A kolóniák irányítása a Hold-bázishoz hasonlóképpen történik, de ott csak öt egység van: nincs kutatási és gyártási modul.

Hát ez lott volna a játék kezdése. Akir szeretett az ilyen típusú életjátékokat, az jobb, ha agyodul ugrik neki — biztosan jól fog szórakozni. Ha esetleg nem ludta volna végigjátszani, akkor m van egy adag lipposolozat a teljesíthoz.

• A játék elején installáljuk az MkI-et az ENERGY-ben, kapcsoljuk be a bányászattól és kezdünk a RESEARCH-ben MkII-t lerovtetteti. Mihelyt a tervezés készen áll, gyártassuk le az MkII-t és míg az tolyik, tervezteszünk MkIII-at. Az MkIII legyártásához alegendó energiához ki kell kapcsolnunk a gyártás lejeje a bányászattól. Az első MkIII installálása után néhány nappal egy üzenet (SPECIAL BULLETIN) érkezik: a generátor fellobbant az energiaközpontban, mert a gyártórészleg kivételzeskor valamilyen hibát követett el (a robbanás természetesen megsemmisíti a raktárakban lévő többi generátort is). Ilyenkor ismét újra kezdhetnénk a gyártást az MkII-től — ezt elkerülendő az MkIII-ból rögtön kettőt készítszünk, majd mielőtt betennénk az első az energiaközpontba, lervezteszünk egy Bunker-t a kutatórészleggel és gyártassuk le. Miután elkészült, tegyük az egyik MkIII-at a bunkerbe és installáljuk a másikat. A robbanás után a bunkerben lévő ópságban marad, amit be is tehetünk az tovább tolytalhatjuk a lervezést gyártást egészen MkX-ig (no tolyatuk el visszkapcsolni a bányászattól, mert nem lesz elég nyersanyag a generátorok legyártásához). A kutatórészleggel állandóan dolgoztassuk, hogy a lehető leggyorsabban készen álljon az összes gyártható berendezés tervezése.

• Amíg a generátorok fejlesztése tart, valószínűleg megérkezik egy újabb SPECIAL BULLETIN is. a Maison eleiben maradt kolónia mutánsainak parancsnoka deklarálja, hogy a Mars népe, mint az emberi faj legfelsőbb formája, az egykori Föld bolygó minden jogát és tulajdonát a magának nyilvánítja és a Hold népet arra szólítja fel, hogy maradjanak meg kolóniájuk keretein belül. Ha bármilyen űrhajó elhagyja a Hold-bázist, az a háborús állapot beállítását fogja eredményezni a két kolónia között. A dolgot egyébként tényleg komolyan gondolja zavarodott barátunk miután az első szondánkat vagy bányászűrhajónkat felöltöttük, tolyamatosan számíthatunk a Hold-bázis illetve kolóniánk elleni támadásokra (gondoskodnunk kell a vadakazérisról) — a Marsra küldött szondák pedig nyomtalanul eltűnnek.

ha már elfoglaltunk olyan bolygót, ahol bányászható uran, állíthatunk Orbital Laser-ek gyártására.

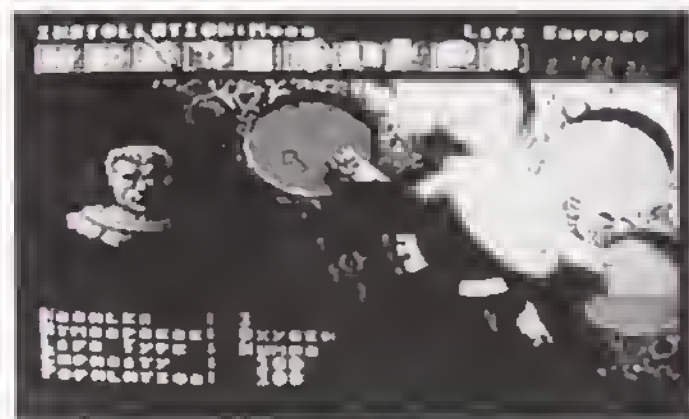
• Miután van MkX generátorunk, gyártssunk to 1-2 Module-t, hogy a populációnk szaporodhasson. A szaporulat nagyon gyors, tehát nem sokára mind az 5 lehetséges lakómodult betöltheti a jónép.

A bázishoz az EXIT ikonnal vagy jobb clickkel léphelünk vissza.

LIFE SUPPORT

Ez a lakonegyed infoja, de tulajdonképpen csak dekoráció szerepét játsza a játékban. M látható a bolygót leköti faj köpe, a lakómodulok száma (MODULES), a légkör formája (ATMOSPHERE), az életforma neve (LIFE TYPE), a modulok maximális kapacitása (CAPACITY) és a jelenlegi populáció nagysága (POPULATION). Ugyanitt jelzi a program, ha a bolygó Murian Flu-járvány miatt karanlenben van. A Hold-bázison egy 100 tós lakómodullal kezdünk, de még lehetőség van 5 további modul gyártására is, tehát a Holdon összesen 600 tós populációt hozhatunk létre. A szaporodás automatikusan megy végbe. Kolóniánál csak egy száz tós lakómodul áll rendelkezésre (nem lehet modult szállítani nekik), de humanoidtól eltérő életformák (például a methanoid) általában kihasználják a rendelkezésre álló helyet — ahogy az ismert plútói közmondos is mondja: sok jó methenoid kis helyen is elfér. Támadások illetve járványok akáik teljesen kipusztíthatják valamelyik kolónia lakosságát. Ha az életforma humanoid volt, akkor meg nem kell véglegesen lemondanunk erről a bolygóról: az űrhajók lebontása után a volt személyzet ugyanis hozzáadódik a lakosság számához — dokkoljunk be tehát a halott bolygóra mondjuk egy Carrack-kel és szedjük szét a hajót.

✓ "Nővekadjafak és szaporodjafok!"



• Ezután elkezdhetjük a Naprendszer felderítést: gyártssunk szondákat és küldözzessük el őket az ismeretlen bolygók felé. A Marsra és a Földre egyelőre nem érdemes szondát küldöni, mert az előbbi tolvörk, az utóbbi pedig csak azt a szomorú hirt hozza, hogy a Föld unszlabil bolygó és természetli boavatkozás szükséges a helyreállításához. A legelőször felölt szonda meg fog sammlsúlni az űtön (CONTACT LOST), mert aszteroidamezőbe kerül, a többi mar biztonságban célhoz ér. A szondákat célszerű minél gyorsabban elküldöni, mert a távolabbi bolygók vagy holdak felé tartó utazásuk akár egy évig is eltarthat. Miután valameyik szonda elérte a célpontját, azonnal szállítsuk le, majd a kutatórészleggel kezdjük meg a bolygó értékelését. Ha teljesen használhatatlan (UNUSABLE PLANET), akkor nem kell vele tovább foglalkoznunk — ha viszont látható, akkor elgondolkodhatunk a kolonizálásán. A bolygók felderítése növeli a játékban elért százalékokat, de egyébként is szükség van rá, mert csak felderített bolygóra küldhetünk kolóniát (egyébként a gyártórészleg nem építi meg az új bázist).

• Fajlesszünk és gyártssunk legalább két Grazer-t, mert a szállítóhajók, S.I.O.S.-ok, stb. építéséhez szükség lesz olyan nyersanyagokra (réz, platina, stb.), ami a Holdon nem található. A Grazer-eket küldjük az aszteroidamezőbe (ASTEROIDS), ahol nem sokára bányászható aszteroidákra fognak lelni. A talált ásványokat mindig vegyük fel és hozzuk vissza a Holdra, így nem sokára összeszedhetünk annyi nyersanyagot, amelyből S.I.O.S.-t tudunk építeni. A Grazer-ekkel mindaddig tolyamatosan bányászssunk, amíg nincs egy olyan kolóniánk, amelyről a rez- és platina utánpótlásunk biztosra van.

• Mire összeszedünk 100 tonnát platinából és iézből, valószínűleg a szondánk már hirt adnak kolonizálható bolygóról. Gyártssunk S.I.O.S.-t a bolygóhoz, küldjük el és szállítsuk le. Legalöször a Leda-t érdamas gyarmatosítóni, mert ott bányászhat rézet és az Orbital Laser-hoz szükséges uránt is. A S.I.O.S.-ok felszereléséhez tartozik ugyan egy MkI generátor is, de teljesen felesleges bekapcsolni, mert a Leda-bázisnak van saját generátora. A Leda-t messze van a naptól, a Leda-bázis elküldése után építsünk tehát egy Wave-ndet űrhajót és miután elkészült, küldjünk a bázis után egy generátort is (ez a hajó csak 50 tonnás, szóval max. egy MkIV-et tud elvinni — a Leda-n ez pont elég, hogy fedezze a bányászathoz szükséges energiát). Miután már nagyobb mennyiségű rézhez jutottunk,

Carmack-et éphosóval minden kolóniánkra eljuttathatunk M&X-es generátort. Feltétlenül gyarmatosítandó bolygók még a *Miranda* (itt nagy mennyiségben lehet ezüstöt bányászni, amiből később 1 250 tonnára lesz szükségünk) és a *Triton* (ez az egyetlen bolygó, ahol krómot lehet bányászni). A kolóniákon lehetőleg mindig tartsunk tartalékban 1 M&X-es generátort (ha támadáskor megsemmisítik az egyiket, akkor ne álljon le a bányászati) és 2-3 orbnális lézeri vagy vadászti, hogy elháríthassuk a bolygót ért támadásokat.

■ Miután megkezdjük a gyarmatosítást, az egyik kolónia parancsnoka egy SPECIAL BULLETIN-ben jelenti, hogy a felderítései egy összetört roncsot találtak, léleg eltemetve egy kráterben *Martian* (azaz marsi) gyártmányú és tele van rövid hatótávolságú vadászgépekkel. Az összes adatot összeírta róla és elküldte a kutatórésztőlunkbe. A kutatóknál most lehetőség van *Fleet Carrier* tervezésére. Ez egy hatalmas anyahajó, amelynek a megépítéséhez 1.250 tonna ezüstöt és majdnem 10.000 tonna vasra van szükségünk. Miután az ezüstöt bányászó kolóniákról a Holdra szállítottuk az elegendő mennyiségű nyersanyagot, a gyártórésztőlunk megépíttethetjük, de ehhez előbb le kell állítanunk a bányászati, mert 35 000 kW energia szükséges a gyártáshoz. A gyártás után ez is a dokkba kerül, egy vadászgéppel a fedélzeten (mindenesetre legyenek be meg egyet). Ez lesz a leggyorsabb a marsi kolónia ellen. Lőjük fel és küldjük el a Marsra. Nemsokára azt a hírt kapjuk, hogy az anyahajót megtámadták. Kapcsoljunk át rá gyorsan és a bal oldalon lévő ikonok közül válasszuk a LAUNCH FIGHTER-t (ez csak annál a hajónál van), azaz indítsunk vadászgépet a támadók ellen. Most ugyanolyan lövöldözés következik, mintha valamelyik kolóniánkat védenénk egy támadás ellen: 10 ellenséges gép kell lelőnünk. Miután ez megvolt, a támadás megszűnik és egyik-két nap múlva SPECIAL BULLETIN érkezik a Marsról, amelyben *Gredlack*, a marsi kolónia utolsó elöljárója maradt lagia közli, hogy megadták magukat és a bolygójukat átadja nekünk (ő meg meghal, hogy ne zavarja tovább a vizet). Ezután a bolygónkat elleni támadások is megszűnnek és küldhetünk a Marsra is szondát, majd gyarmatosíthatjuk.

■ Amíg az anyaggyűjtés tart a *Fleet Carrier*-re, egy újabb SPECIAL BULLETIN érkezik, amely arról tájékoztat bennünket, hogy valami-

lyik kolóniánk parancsnoka ismeretlen eredetű betegségben elhalott (azonkívül azóta egyre többen követik a parancsnokot). Egyetlen gyógyszer sem hatásos a fertőzés ellen, szóval a populáció ezen a bolygón nemsokára kipusztul — a vírus DNS-lépképet viszont meg elküldte a kutatórésztőlunknek, ahikkel gyorsan ki kell dolgoztatnunk az ellenszert (*Vaccine*). A kész vakcinából gyártassunk legalább annyit, ahány kolóniánk van és küldjük körbe egy gyors *Wavvrrd*-l, amelyik majd mindenhol lelesz egyet. Ha valahol fertőzés tört ki, akkor a bolygó mindaddig karanténba kerül, amíg ellenszert nem kap egyetlen hajó sem szállhat le (kivéve azt, amelyik a vakcinát szállítja). A populáció általában ki is hal, mire a gyógyszer megjön, de ha az életforma HUMANOID, akkor valamilyen úrhajó szelszodésevel újraindíthatjuk az életet. A fertőzés ezután is terjedni fog, de ha a megfertőzött kolónián má van egy vakcina, akkor nem kell foglalkoznunk vele, elhasználják a vakcinát és minden megy szépen tovább (esetleg meghal 7-8 fickó, mert nem volt kedvük oltásra menni).

■ A Mars legyőzése és felderítése után ide is küldjük egy S I O S -t. A kolónia megalakulása után nemsokára jelentkezik a parancsnoka és jelenti, hogy a marsiak régi komputereiben megtalálták egy *Terraformer*-nek a tervét. Ez talán segíthet nekünk abban, hogy a Földet néhány éven belül újra lakhatóvá tegyük. A tervet átadjuk a kutatórésztőlunknek — azt meg találjuk ki mi, hogy hogyan fogjuk ezt a monsrumot odaszállítani. A kutatók nemsokára el is készítik a tervrajzokat a kivitelezéshez kell 120 tonna króm rs, ami csak a *Triton*-on bányászható (az ottani kolónia nem humanoid, szóval ha fertőzés vagy támadás következtében kihal, mielőtt elhoztunk volna ennyi krómot, az ciki). A gyártáshoz le kell állítanunk a bányászati a Holdon, mert 35.000 kW energia szükséges a megépítéshez. Miután kész van, nagy az órim — ami le is lohad, amikor megálljuk, hogy 1.060 tonna és a *Fleet Carrier*-nek is 10 tonnával kevesebb ennél a rakodótéle. Most hogy a szószben visszatér ezt le a Földre?

■ Miután megépítettük a *Terraformer*-t, nemsokára újabb SPECIAL BULLETIN érkezik az egyik tudosunk föltedezte a *Juggernaut*-ról, amellyel le lehet szállítani a Földre a *Terraformer*-t...

Miután leszállítottuk a földre a *Terraformer*-t, az szépen rendet tesz az óhaza tájékán és a Földre is indíthatunk S I O S -t. A földi kolónia létrejött-e gyakorlatilag a játék teljesítését jelenti. Még érkezik egy csomó SPECIAL BULLETIN arról, hogy az összes kolónia sora fellazadt és deklarálta a függetlenségét. A Föld ismét lakható, a Naprendszerben minden bolygó teljesen független (és demokratikus), a játék meg véget ért. Szóval kellemes játék a **MILLENNIUM 2.2** — majdnem olyan jó vele játszani, mint a **POPULOUS**-szal. Egyetlen hátránya van csak azzal szemben: ha az ember egyszer már végigjátszotta, nincs többé min izgulni — egyszerűen az egész unalmasa válik. 64-es verzió nincs a játékban, bár szerintünk nyugodtan csinalhatnak volna belőle egyet. Befejezésül még egy lista a lakható bolygókban bányászható anyagokról.

Név	Hydrogen	Oxygen	Water	Nitrogen	Methan	Sulphur	Titan	Aluminium	Copper	Silica	Iron	Silver	Chrom	Platinum	Uran
CALLISTO	+	—	—	+	—	—	—	+	—	—	—	—	—	—	—
LEDA	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
SATURN	+	+	—	+	+	+	—	—	—	—	+	+	—	—	—
ENCELAD	+	+	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
RHEA	+	—	—	+	—	—	—	—	—	—	+	—	—	—	—
TITAN	+	+	—	+	+	—	—	—	—	—	—	+	—	—	—
HYPERION	—	—	—	—	+	—	—	+	—	—	—	—	—	—	—
PHOEBE	+	+	—	+	—	—	—	—	—	—	+	—	—	—	—
URANUS	+	—	—	—	—	—	—	—	—	—	+	—	—	—	—
MIRANDA	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
ARIEL	+	+	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
UMBRIEL	+	—	—	+	—	—	—	—	—	—	+	—	—	—	—
TITANIA	+	+	—	—	—	—	—	—	—	—	+	—	—	—	—
OBERON	+	+	—	+	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
NEPTUNE	+	—	—	—	—	—	—	+	—	—	—	—	—	—	—
TRITON	+	+	—	+	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
PLUTO	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
MARS	+	+	+	+	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

Larry 3.

A múltkorai számunkban önfelédő mámorunkban azt állítottuk, hogy a LARRY 3. a földkerekség legidősebb játéka. Ez a véleményünk azóta sem változott — majd mindjárt meglátjátok, milyen igazunk van! A lezser ruhás hős ismét visszatér, hogy megjelölje az igaz és egyetlen szerelmet (már megint). A játék teljes címe már meglehetősen hosszú: **PASSIONATE PATTI IN THE PURSUIT OF PULSATING PECTORALS** (bár szegény hölgyet az előző rész végén meg Polyester-nek hívták), ami szabad fordításban annyit tesz, hogy "Tűzes Patti a vibráló mell izmák utáni hajszában" — de azért ez na rettentően elsenk. Előljáróban még annyit, hogy a 3. rész az előző két rész a hatványon, mind a süket poénok, mind a megtámadandó hölgyek szemet tekintve — szóval azt is csak "szigorúan 18 éven felüli" játékosoknak ajánlják (akárcsak a leírást hozzá)...

Az igazi szörnyűségek már az introban bekövetkeznek. Meg tül sem esett az ember a cinkép okozta megrázkódtatáson, amikor régiót nyakába zúdták a Madagáscs-szigeten történt eseményeket, miközben a 2. részben a Big Hero lezserbadította az őrdógi Dr. Nonocóke uralmá alól és megtalálta álete perjet Kennewauwu főnök csodaszép lányának, Kalaleu-nak a szemeiében. A csodálatos sziget azóta meglehetősen változásokon ment keresztül: feltámadt a civilizáció (a civilizáció meg ott), a szigetet benépesítö kedves törzs feladta lókorl életstílusát (a Szent Péccóval egyetemben) és megalkotta a Bannszülött Vállalkozás" nevű érdekvédelmi szervezetét, amelynek célja, hogy hasznosítsa azt a kincsesebányát, amit a szigletnek a turizmus nevű XX. századi átok jelt. Ehhez a grandiózus elképzeléshez ötvégeztek néhány kurzust levelező tagozaton a business menagement, a marketing és az egyéb ilyen izgalmas témakörökből is. A könyvekben tanult modern konstrukciós technikák és "Az a Jó Óreg Ház" c. videó egyik másolt példányának megtekintése erre ösztönözte őket, hogy a dolgot egy hotel felhúzásával kezdjék a tengerparton. Aztán néhány további csalogató turistacsepegtető következett — e föbb már ment megától...

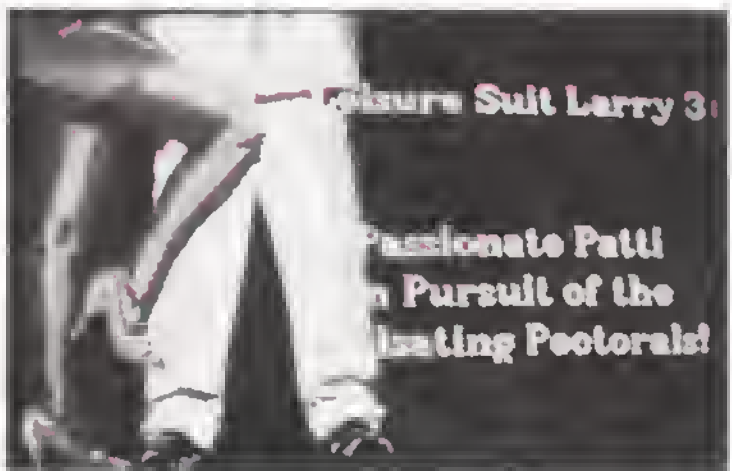
A játék elején még minden övölen játékos kap egy lígyelmeztetést, hogy ha esetleg nem szeretné a direkt utalásokat, kitéjezéseket és hasonlítókat az élet virágos oldalának lárgyköréből, ekkor talán jobb lenne valami más játékkal játszania — meg egyébként is, ha ide belép, akkor hogyan fel minden reménytel. B-vezető választása esetén előbb egy kérdés, majd egy lezst hivatott eldönteni, hogy elmúltunk-e már 18 évesek: a lezstárkérdés is megérdemelnének egy fordítást, de talán jobb lesz, ha onól elkeintünk (a választást ld. a CoV 10-ben) és inkább elkezdünk játszani. A kezelés természetesen ugyanaz, mint az addigokban, hiszen ugyanazzal a szerkesztővel készült a játék. A lómenüben viszont van két új pont: az EXPLETIVE-ben megadhatjuk kedvenc, hm, vulgáris kitelünköt, ami kellemtelen történeteknél fog megjelenni, a COLORS-ban pedig meghatározhatjuk a szövegelemek papír- és tintaszínét. Természetesen megint van BOSS KEY, amit akkor lehet behívni, ha esetleg a főnök a szobába lépne LARRY-zes közben. (Ha jól látom, ez egy VENTURA-képernyő akart lenni induláskor — CoVboy) A játék egyébként öpercenten egy szép Larry-órával fog lígyelmeztetni bennünket a mentés egyszerűségi lehetőségére.

Nyúráskor egy érdekes, trópusi szerelelét viselő figurét pillantunk meg egy kilátó sarkában, aki azon sopánkodik, hogy ez a szép sziget hogy megváltozott miközben először leereszkedett ide egy öjtöörnyövel. Ki a szósz lehet ez? Hát az nam Larry! Hol van a szép leher nytonruha? A szöveg azt mondja, hogy az a Bannszülött" elnök helyettese és itt az ideje, hogy hazatérjen az ő szerelelt feleségéhez, Kalaleu-hoz. Hm, lehet, hogy mégis ez volna Larry?...

A kilátó közepén egy rázból készült emléktábla áll (LOOK PLAQUE), ami egy bizonyos Larry Laffer nevű egyén dicsőségét hirdeli, aki egykoron lélkézzel megmentette a szigetet egy ördögi doktoról. A kilátó rácsára két messzelátó van rászalva. A jobb oldali össze van törve, de a balba belekukkantva (LOOK INTO BINOCULAR) a sziget egyik legszebb "látványosságára" nyílik kilátásunk. A látványosság éppen votkózik és a kérdésekre adott helyes válaszok számától (a szennysszinttől) függően logja a rotók lehúzásával csökkenteni az előadás élvezetét. Miután a show-nak vége, sétáljunk el Kalaleu házához, aki bizonyára már lúralmetlenül vár ránk. Az lárnyat a dzsungelben egy villogó nyíl is mutatja, azonkívül megtudjuk azt is, hogy a sziget lakói a teljes politikai és üzleti függetlenségüket megőrizték: példának okáért sehol sem lehet biciklizni — mindenkinek gyalog juthat el oda, ahova akar.

A két ruhás figure a korliss mellett vidám kurjantással jelzi hítes feleségének, hogy a ház ura megért otthonába. A hítes feleség kevésbé vidám kurjantással azt válaszolja, hogy a ház ura máltól nem itt lakik, most új szeretőre cserélték és nemsokára elválnak tőle. A sziget törvényei szerint a feleségnek mindehhez csak háromszor kell korbajárnia a házastársát éjjel — és egyébként is, ez az elmúlt években már nagyon sokszor megtörtént. Azonkívül jó lenne, ha most szépen elhuzna és bekán hagyna őket... Hogy érti azt, hogy "őket"? Kalaleu közli, hogy most éppen Bobbival, az új szeretőjével van és egyéb dolgok is elhangzenek, amelyek nem éppen az ex-lárj eddságát magasztalják. A forjecske teljesen elcsodálkozik refta, hogy hogyan lehetett képes az asszony egy másik férfi miatt elhagyni — de aztán megtudja, hogy a másik férfi az ho. Ez akkor elég is lesz a jobból: meneküljünk el erről a bűnös helyről a dzsungel jobb oldali részába, itt rövid morfondírozás következik a jövő lehetséges alternatíváiról: az életögytígt tartó cölöbtelek lehetősége csak egy pillanatra fordul meg hősünk fejében, aztán átadja a helyét annak a megeéltetnek, hogy egy ilyen egyszerű trópusi szigeten inkább annyi nót fog boldoggá lenni, emennyit csak ludi (Különösen, hogy a gazdag feleség többszáz hold "értékes" erdőséget is kénytelen lesz a válás után ráestálni) Ez a egyszerű ötlet persze ebben a nevetőséges szerelelben nem realizálható — a dzsungel talajából hirtelen kiemelkedik egy telefonfülke, ehol rövid átötözés következik és máris teljes nagyságában (talán 155 centi is megvan) előtűnik áll a superhoro: LARRY! (Larry Laffer) Most kezdődik a mulatság...

A dzsungel bal oldalán egy csodálatos granadilla-falyat (TAKE WOOD), ami lete és kamény, szóval bizonyára jó lesz valamire. Erdemes még egy percre elnézni Kalaleu házához is. Természetesen nem az újdonsult pár anyoltságát fogjuk kukkolni, hanem a postaládát, ami a korlissen függ. Bepillantást perze csak ekkor nyörünk a láda titkai, ha előbb felnyitjuk a tetőt (OPEN LID és LOOK INTO MAILBOX). A ládában egy csekkkártyát találunk, amely a Mastercardra emlékeztetne, ha mondjuk nem Sierre-emblémek volnának rajta. Hál'istón-



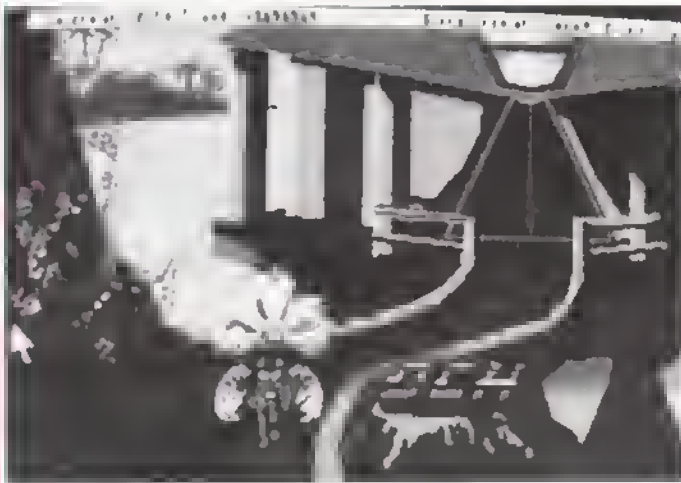
✓ Ebből már lehet tudni, hogy mire számíthatunk a játékban...

nek a csekk-kártya egyedül a mi nevünkre lett kiállítva, szóval lesz valami anyagi bázisunk a jövő kalandjaira.

Következő látogatásunk célja a Bannszülött" székházában Ken iródája lesz. Meg megköszöntjük, Larry azon morfondírozik, hogy meginni el fog kénli — pedig tudvaivó, hogy Ken mennyire utálja a lógást. Remélhetőleg Kalaleu nem mondta el az epjának a döntését — ber az sem lenne, túl nagy baj, hiszen üstökösszerű emelkedésünk a cőgnél bizonyára hihetetlen menedzseri képességeinknek köszönhető, nem pedig annak, hogy a lónók lánya a feleségünk... Mire idáig érünk a gondolatészövesben, már be is mentünk a székébe. "Másik nap, másik dollár" — üdvözlí Larry e tükárt, mire az kevésbé vidáman közli, hogy az elnök úr azonnal beszélni akar velünk. Az iródban egy csúszós zöbrabórón ludunk csak helyet foglalni, de ott sem sokáig: Ken elmondja, hogy mivel az un "képességeink" nem szárnyalnak a csillagos égig, semmi okát nem látja annak, hogy a lovábbibbeken is alkalmazzon bannünket. Ezért egyből bevezet a kedvenc hobbiába. (szó szerinti) kirúgás, ehol az ex-alkalmazott egyben a felöglő szerepét is betölti. Sajnos, csak egy hofest sikerül löknie velünk, ami elrontja majd az egész napját...

A kirúgás öröme rélt kicsapengésbe kezdünk: kimagyunk a tengerpartra a gondtalan (=éltés nélkül) aranyfjék életét ölni Hopplá! Ugy lünk, egyszerű lársesegünk lesz: egy törölközőn elnyúlva egy gyönyörű lény napozik a parton, természetesen teljesenben (azonkívül mintha valami mozogna a homokban is...) Hohohó — egy ho sohosem menekülhet meg tőlünk! Boszélgetés előtt a hölgyekre egy pillantást illik vetni (LOOK GIRL). A lány erre leltápszlódik, mi pedig megállapíthatjuk, hogy Tawni lüggőlegesen még jobban néz ki, bár jó volt a "vizesintes lekvése" is. Közben egy lúszoknyás figura érkezik és kütönőle szuvenirokat kínál előadásra, de mi egyelőre no logialkozunk vele — egy mely pillenlás a kák szemekbe és már pereghet is a lársalges (TALK GIRL). A bemutatkozás után ("A novum Larry, Larry Laffer...") — ha veleki még nem hellotte volna) Larry érdekli, hogy mi a véleménye Tawninak egy rendezőről egy olyan idősebb (de azért még ereje teljében levő) férfival, mint például ő? A lány szemérmesen megjegyzi, hogy ő egy kissé anyagiasság természetű. Az nem baj, nekünk meg van egy hitelkártyánk (GIVE CARD). Larry szépen átnyújtja a hitelkártyáját, ami Tawni szerint pontosan a megfelelő méretű, a megfelelő eleük és a megfelelő színű (arany). Az a véleménye, hogy tudja a módját, hogy hogyan hálálhatna meg egy ilyen egyszerű ajándékkal ("Négyre csak ide, széptül") Nem is tehetőrlázik túl sokat, azonnal lerója a háláját... A kellemes percek természetesen megint megszakítják a lúszoknyás figura megjelentése a szuvenirjaival. Tawni lómdja a szuvenirokat, ezért némi bocsánatkérások közepette ebbehogya a hálálkodást és rövid eszmecsere után egy ginsu kást próbál meggyásárolni, potom 30 dollárért. A bikini első részében tőného lurkálás mindössze 20 dollárt eredményez, viszont van egy szép új hitelkártyája — szóval

addig volt. "Ki kapcsolta le a lámpát? Mi ez a dobpergés?" — érdeklődik Larry, mire Cherri gyors ötözi-édésre ósztókéli: most kezdődik a második show és ők itt vannak a színpadon! Larry természetesen megpróbálja a keze ügyébe eső holmikkal magára kapkodni és mire felcsendül a konferanszié hangja, már csak egyetlen megoldatlan kérdés tölti be gondolatát: "Hol lehet a gatyám?" Aztán kigyúlnak a lámpák, felcsattan a közönség tapsa... és kiderül, hogy mitől szorít annyira ez az elsőnő: Larry a lány tollkosztümjét kapkodta magára. Most már nincs visszaút, az igényes közönséget ki kell elégteleni, ha már annyira lomtelnék: táncoljunk nekik (DANCE). Ugy látszik a produkció valóban megnyitja a lezserűket, mert megint dolláros zúdul a színpadra. Micsoda rejtett képességeink kerülhetnek felszínre egy apró lévadás miatt! Larry táncol, míg le nem kopnak a lábel (ami ugye nem egy hátrány, amikor az ember három számmal kisebb lüsterkút visel) és keres egy kalap pénzt, 1 kalap=500 dollár, ami megintcsak nem rossz rögön az első fellépésért — meg azért sem, mert megvan a pénz az ügyvédnőre. Ismét az előtérben bukkanunk elő. A normális ruháinkat megtalálhatjuk az öltözőajtó mögött, de egyelőre még ne öltözzünk át: az ügyvédnő csak abban az igazán egyedi szerepében fog szexinelkkel találkozni bennünk!



Hát hogy nézel ki ma? megint, Larry?!

Vissza tehát az ügyvéd irodába és a titkárnál ASK FOR DIVORCE Larry megkérdezi, hogy mikor találkozhatna Ms. Chaalammal legközelebb. Mivel csak az első látogatás volt ingyenes (és azt már megtörtük egyszer), a mostani már 500 dollárba kerül, amit rögtön le is lehet fizetni nála (GIVE MONEY). A pénz meghozza az eredményt. Ms. Chaalim már vár is bennünket. A titkárnak felszólal az új szerepés ("I'm, jól néz ki, Mr. Laffert"), de az ő felszólalásnyilvánítása alörpül Ms. Chaalim reagálása mellett azt mondja, hogy legelme sem volt róla, hogy mi is előszeretettel viseljük a másik nem ruháit. Ő például imád férfi elsősegélyt viselni. (Vajon miért? — CoVboy) Le is ülteti Larryt a pomégra, villámgyorsan átvált legazásra és — mivel nem szereli, ha megzeverjük a klenszával folytatott "bizalmas" beszélgetést — bezárja az ajtót is. Larry időközben kényelembe helyezte magát a pamégon: levelez a gyönyörű tollkalap — igaz, hogy csak a választ jött legalizálni, de az előlekeket erre lehet következtetni, hogy itt nemcsak legalizálásról lesz szó... Már jön is az ügyvédnő, hogy ő is kényelembe helyezze magát. "Whoa!" — mondhatná Larry, ha most láthatná magát. Az eseményeket a pelenáról leereszkedő lálelon zavarja meg Suzi fonos hívást kapott — de gyorsan labonyolítja és már lehel is folytatni onnen, ahol ebbahagyták a dolgokat. Két másodperc múlva újabb hívés. Erről gyorsan egy fallegyzést kell írnia, mielőtt áttelepi a dolgot. Aztán meg egy hívás (podig most olyan atlegelt!). Most ki kell küldenie ezt laxon Rogernek — és így mennek tovább a dolgok. A válás papírok viszont most már meglesznek. Miután vége a műsornak (a program "cllentus Interruplus"-nek novazil), menjünk ki megint az ajtón, hogy Roger tükör elkészülhessen, aztán jöjünk vissza ismét ASK FOR DIVORCE és végre megkapjuk a válaszlól szóló okmányt. Ms. Chaalim azt üzenie, hogy igazán élvezetes volt velünk "dolgozni". Nézzük is meg egyből a papírokat (LOOK DIVORCE). Nicsak, nicsak. Valahogy a lapok közé kaveredett Suzi Fat City-be szóló tagsági igazolványa. Nehéz az igazán nagyszerű — oda úgysam tudunk volna bemenni egy ilyen nélkül. Menjünk vissza a kaszumba és az öltözőszobában öltözzünk át végre megszokott lezser ruháinkba (WEAR SUIT), aztán látogassuk meg a Fat City-t. A sziget legújabb gőztüredője egy kák bálna belsejében kapott helyet. Az előtérben egy barátságatlan figura álldogál, valamint az összes apró zárva van. Ha már nálunk van az ügyvédnő legazája, akkor viszont a kártyaolvasókkal az ajtók automatikusan kinyílnak (OPEN DOOR). Kezdjük mondjuk a bal felé vezető ajtóval, amelyen keresztül az öltözőbe jutunk. Ha véletlenül megfordítanánk Suzi lezserágját (TURN BACK KEYCARD), akkor észrevesszük, hogy a lény ráírta a szekrényre számát (#69) valamint három lálatról. A lálatról mindig változnak és egy-egy számmal találunk meg, amit a szekrény kinyitáskor fog a program kárdaizni (és természetesen a... ki kezdi...)

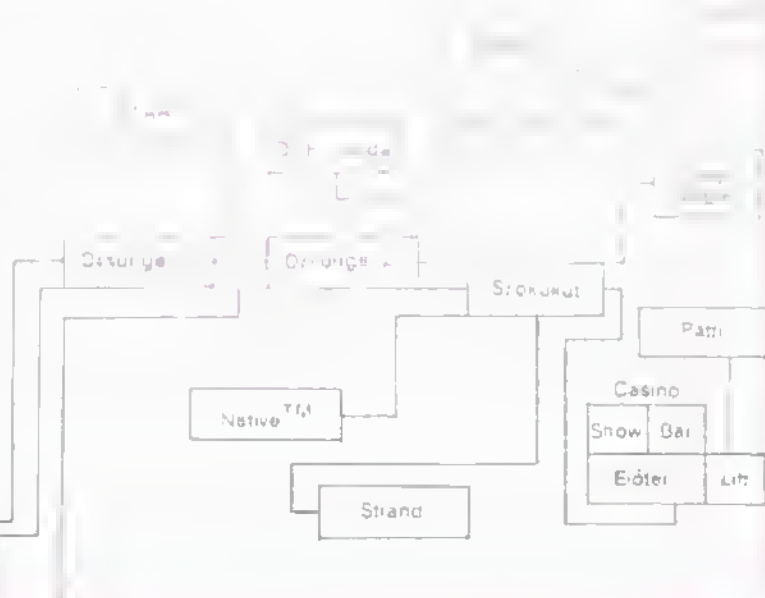
meg kéne látni a szekrényünket. A szekrényisorok tömögő elég lezserően hel, különösen ha elkezdjük olvasni a számozást (READ NUMBER), ilyeneké kapunk például, "Lottó, hogy ez a #943. (De az is lehet, hogy nem.)" Mellette "Lehet, hogy ez a #85. (De az is lehet, hogy nem.)" — és így tovább, össze-vissza, ahogy azt kell. A 69-es szekrény elulról azámolva a harmadik vízszintes sorbel nyíló L-hajlat végében van. (Szép maghotelározza. Ki fogja ebből megtalálni? — CoVboy) Miután megtaláljuk OPEN LOCKER és be kell gépölnünk a tagsági hátán lévő feliratnak megfelelő 3 számot (nem ért falrni az aktuálisakal, mert az összes nyitogatásnál meg fogja kérdezn). A szekrényben egy fotót, egy dezodort és egy női léningruhát találunk. Már van gyakorlatunk a gyengébbik nem holmijának viselésében, szóval örsük fel a léninget (WEAR SWEATS). Megyünk erőstani — előtte viszont zárjuk be a szekrény ajtaját (CLOSE LOCKER), különben az összes cuccunkat ellopják, mire visszaérünk. A kondiöltőterem a jobb oldall ajtón keresztül érhető el. Mind a négy szeten kell edzenünk (SIT) 13 gyakorlatot, aztán STAND és irány a következő. Miután megdnyiken megyen a 13. Larry hitelen étalakul "Arnold" Lafferré és egy rövidebb body building-versenygyakorlatot mutat be. Sajnos az új leste lehet kap valahol, szóval nem sokára visszanyaril aródetit maretét. Nem baj, legalább nam vagyunk lútsúlyosak... Menjünk most vissza a szekrényhez, nyissuk ki és vegyük magunkhoz a lórlőkőzöt (TAKE TOWEL). Miután megint bezárjuk az ajtót, megyünk leöblönni magunkról az erőstás közben összeszedett orozslányszagot. A zuhanyzóba a bal oldall ajtón jutunk be. Az első pillanatban nem egészen világos, hogy most mit is látunk, aztán amikor rájötünk a nézőpontra, ekkor lehel vigyoregni... Csatlógjunk oda a falhoz és nyissuk ki a csapot (TURN ON SHOWER), majd eljünk be középre és használjuk a szappant (USE SOAP). TURN OFF SHOWER es mér mehatunk is vissza a szekrényhez. Nyílas utár lórlőkőzzünk meg (DRY). Természetesen a frissítő zuhany után egy igazr playboy nem feledkezhet meg további látogatásról sem, mielőtt még felvannánk a ruháinkat, használjuk a sprayt (USE DEODORANT) — az már egy más kérdés, hogy ez női dezodor. Vegyük fel a ruháinkat is és menjünk ki az előtérbe.

A kalandot az előtérbeli feltöltő nyíló ajtóval folytatjuk, mivel a jobb oldall nem akar kinyitni. A teremben egy hatalmas nő tart aerobic-éduzást. Ha közelebb megyünk hozzá, akkor kiderül, hogy nem is olyan hatalmas, csak Slarra-ék kicsit túrcsa nézőpontból mutatják a helyszínt. Nyilvánvaló, hogy egyetlen nő sem menekülhet előlünk — szólítsuk meg tehát ezt is (LOOK GIRL). A lányt Bambi-nek hívják, szőke, zöld szemű — egyéb paraméterek most nem érdekesek. Larry azután érdeklődik, hogy minek a videofelszerelés egy szimpla aerobic-stúdióba. Bambi elmondja, hogy egy új videopregiamon dolgozik, amit majd világzserítő legnek terjeszteti. A továbbiakban megtudjuk, hogy az aerobic-videopla mar annyira telve van jó kazettákkal, hogy nagyon nehéz betölteni — valami egészen újat kell mutatni a sikerhez. Larry azt állítja, hogy ő már dolgozott a marketingben és talán tudna segíteni a video alkészítésében (HELP BAMBI WITH VIDEO). Természetesen rögtön tudja, hogy mi az, amivel egészen biztosan el lehetne adni az új kazettát. "Hát persze." — ujjong Bambi, — "Ita fogpasztlal el lehet adni vele, akkor miért ne lehetne aerobicot is?" Larry meg vazolja elképzelését, aztán mér kezdődik is az új program begyakorlása. Az első gyakorlatok nem nagyon nyelik meg Larry rendező úr lezserét, de folyamatos instrukcióval egyre jobb teljesítményekre ósztókéli a vermes lözseréplőt. Egyre izgalmasabb mozgássorok következnek. Mignam a kamerák ki nem súlnak és a hölgy is teljesen megvadul a doligtól. Ekkor szépen álrangtja a rendező urat ebbe a szobába, amit az előtérben nem tudtunk kinyitni. Itt egy használálaton kívüli szoláriumegy áll, ahol Bambi rögtön előben is be akarja mutatni az új szarapat. Aztán be is mutatja. Az aerobic-bemutató rendkívül szórakoztató, különösen onnanlól, amikor Larry hátára rázuhan a napágy teleje és bekapcsolodnak a benna lévő 1500 wattos UV-izzók. Innen már találos hardesek is kisárlk a bemutatót, például az, hogy hogy lehet ezt az izel vrrszatolni, mert égeti a hátát (Bambi-nek meg pont az ellenkező lesttájéka kezd melegedni). Miután Bambi befejezte az előadást, kímészki a romok alól és az előtérnkéből — mi podig újult erővel indulhatunk új hódtások felé. Az új hódtás mér a címszereplő lesz: Passionate Patti. Őt szintén a kaszinóban fogjuk megtalálni, de a galérián nem batre, hanem jobbra kell mennünk. Előtte azonban elmegyünk egy kicsit viragol szedni — irány a barlang. A barlangbel csodálatos panoráma látul elénk legúnán csillogó naplennel meg egyéb tlyan marhasagokkal, de a legérdekesebbek a talon növé vad orchideák. A program biztál, hogy lepjünk csak közelebb a nap által megvilágított részre, mert a virágok igazi szépsége csak teljes lonyben érvényesül. Miután leestünk a szekedékebe es vrrszelőttünk az utolsó állási, kicsit óvalosebben közelítsük meg a bal oldali csokrot aztan szédjünk egy adagot belőle (TAKE FLOWER). Mehetünk a kaszinóba Pattihez. A barban (a galérián jobbra) találunk rá egy hatalmas zongora mögött szomorkodó Napsugeres egyéniségünk majd bizonyára jobb kedvre hangolja (vagy esetleg lelaksztja) magát — majd elvállk). Szóval üljünk le mellé (SIT és LOOK GIRL). A bemutatóköz sa már elsőpró "Tuzes Pullt vnygok, az álmaid aksznnya" igen? Hat ez érdekes (TALK GIRL). "Tudod Larry, en mindig azt mondtam, hogy nam a férfakat kell szórakoztatni az előledeben, hanem azt a leltárban." Whoa! Tudsz meg ilyeneket? "Larry, en hiszek abban a régr közmondásban, hogy egy jó leltit kemény dolog megtalálni — viszont egy kemény leltit jó dolog megbúlni." Aho. Entellektüel típus — az a legrosszabb, azok mindig ilyen okosságokkal monda...

zótól, min holmi csökkentyák megölése. Mivel nem lehet ajtóstul rontani a házba, bokerítő hadműveletet kell alkalmaznunk. Érdek: lődünk először egy szolid randevú után (ASK DATE). Azt mondja, sosem randevúzik házasságberekkel, amikor egyébként is egy csomó nőten frickó áll sorban érte. Pardon, már csak ex-házasság, bor, melynek bizonyítékát rögtön lel is mutathatjuk (SHOW DIVORCE). Na az már mindjárt más, egy szőlő fickóval már hajlandó előtérteni egy kis időt. Ha most kérdezzük a randevúról, akkor már berálságosabb, de még ingadozik a lény. Még vár valamire, azóval következhaz a második lépés bevetése: talán egy csokor virág? (GIVE FLOWER) Azzal az egy csokor orchideával igazán boldog lehetne a mai világérek mellett, de ez így nem kell neki. Azt mondja, hogy mit szólnának az emberek, ha olyan férfival mutatkozna, aki egy nyomorult "ler"-t sem tudott csinálni a virágokból a kedvesének. A la! az a bizonyos virágcsokor, amit a turisták nyárába szőttek oggalni a különféle turizmusból élő szigeteken a 8 óráas állásban lévő bennszülöttek — mielőtt bomennének Pattihoz tehát egy ihet kell gyantának a virágokból (MAKE LE). Fontos, hogy a virágokat közvetlenül azelőtt szedjük, hogy Pattihoz jövünk, különben időközben elszáradnak és csak mérgező lesz a virágfűzárunktól. Miután rendben adtuk a ler, Patti már készsége — megkérdezi, hogy mit akarunk csinálni (megint ASK DATE). Patti azt mondja, hogy szívesen valunk fölt a éjszakát — vár bennünket a szobájában néhány perc múlva (használjuk nyugodtan a szolgáltatást), addig rendbe hozza magát egy kicsit. A zongorára csúsztatja a szobakulcsot (azaz máibb a liftkulcsot) — aztán hozzátesszi, hogy valami elfelejtett sohasem érzí jól magát egy lőttivel, ha először nem ivott valamit. Nem arana, tehát valami kától is gondoskodnunk. GET KEY és STAND — megyünk piáért.

Egy üveg bort a Chip'n'Dale-tól jobbra lévő helyszínről nyíló kábarában tudunk beszerezni. A bejárat mellett asztalnál Al Lowe (a Larry-jarek fő alköveteje) és Bill Skirvin üldögél, elmélyült lársalgásban a 3D animált arcade/adventure-játékok szerkesztéséről. Néhány plusz pontért beszélhalunk velük (nem kis marhaságot az sem), majd üljünk le a közpén álló asztalhoz (SIT) és vegyük fel az üveg bort (TAKE WINE). Nemsokára kezdődik az ún. "kabaré", ami vicceses-lősből áll. Kérn egy figura és megkérdezi tőlünk, hogy mely három nepcsopotról meséljen viccekkel. Tök mindegy mit adunk meg neki, úgyis ugyanazokat a vicceket fogja elmondani. Ugy kb. százát! Elég beirasztó végigülni az előadást — aki bírja idegokból az kap 100 pontot érte. (En rá szoktem tenni egy csészét a "RETURN"-re. Bár érdemes megnézni, hogy változik az arab kacsává — CoVboy). Ha megvan a bor, menjünk vissza a kassznóba, és a bejáratnál forduljunk jobbra. Hívjuk le a liftet a gombbal (PRESS BUTTON), majd beszállás után nyomjuk meg a 9. emelet gombját (PRESS NINE). Larry elfordítja a Pettről kapott kulcsot (ami remélhetőleg nem csak a liftet fogja kinyitni) és máris mindketten (mi meg a lift) emelkedni kezdünk. Hmmm Patti már teljes harci díszben vár bannunk: valami sőtátskát lepedőbe bújoltatta magát tisztelőtünk (tálen estélyi ruhának hívják ezt az (zét), győzzük csak kiválogatni majd az égyhuzalból. Csevegésre nincs idő, lőtsünk bort (POUR WINE) és dőlünk htra e azéken, mert hosszú előadásra számíthatunk. Larry megközelítési technikájának emlékezője negyzőre. A bor felhasználása után Larry rövid eszmecsorábo próbál lezárni a zenéről — de úgy látszik, Patti-nek most éppen nincs kedve beszélgetni. Pontosabban, nem beszélgetni van kedve. A dolgok közben olms társalgás folyik, például: *"Hol tanultál meg így csókolni, Larry?"* *"Ifjabb koromban trombitás voltam egy mariachi együttesben."* — és ryegek Ez így eltart egy darabig, aztán mindket szoropól édes álomba merül (előtte pedig megállapítják, hogy még sosem volt ilyen nagyzerű éjszakaijuk, meg mennyire szerelmesek egymásba, bla-bla-bla.) Patti még arra gondol, hogy mégnap kirúgja eddigi barátját — vizslát, Arnold! Sajnos az utolsó szót hangosan mofyogja. Mire Larry rögtön felriad Arnold? Mifele ARNOLD?! Hiszen az ő neve Larry! (Larry Laffin) Grrrrrr! Hát mindent kitesz magából és az a nő egy másik férfi nevét süttetve alszik el? Ettől rögtön firozótus hangulatba kerül: az eszméletlenség közepontjában e csafle nők állnak és hósunk egyre deprimáltabb lesz — végül kísért, hogy feladja az egészét és elbujdokol oda, ahol nem idegesítik az embort különféle nők. Ezzel felöltözök és távozik is. Nemsokára Patti is felébred és Larry után tapogatózik — az ágyban azonban vésses Larry-hrny lépett fel időközben. Ettől e azornyű feltámasztól rögtön kiröppen az álom a szeméből. Megtalálja álmai félját és az egyetlen éjszaka után eltűnik a kódokban? Hogy lehet az? Meg egyébként is hova lett? Gyorsan kiszárad az emlékre (a sopánkodást természetesen addig sem hagyja abba), hátha megpillentje valahol az imádott urat. A sziget felett még sötét honol, de egyszerű csak messze a hegycsúcsokon egy jellegzetes lenér villanás hívja fel a figyelmét. Larry polihászter ruháját nem lehet sommival összerakozoztatni — épp most fordul be a vedon burjánzó bambuszerdőbe. Patti azonnal elhelározza, hogy utánamegy és visszaszerzi Innentől őt irányítjuk a játékban. Mindenekelőtt átötközés következik — így negyestályiban esetleg lúcsán néznénk ki a bambuszerdő közepén. Természetesen Patti is szégyentől, szóval állunk be a parávan mögé (egyébként is ott vannak e cuccarnk). Vegyük szépen sorban magunkhoz az ekció-ötközet (TAKE PANTIES, TAKE BRA, TAKE HOSE, TAKE DRESS). A szennedő vizyáznál kell, mert például e ruhára már nem lehet felvenni e melhatót és szükség lesz rá. Az asztalon állmaradi e borosüveg — visszuk magunkkal ezt is (TAKE GLASS). Szállunk be a liftbe és menjünk le a földszintre (PRESS ONE), majd onnan a bárba, ahol először találkoztunk Larryvel. A bejárat mellett lévő táblánál vegyük fel a "mágikus" ceruzát (TAKE MARKER), hiszen

egy nő sohasem tudhatja, hogy az életében mikor lesz szüksége egy kis mágára (igaz, hogy az csak egy szilpma rúzs, de ki tudhatja, mire képes?) A zongorán még ott áll az üveg is, ahova az elmúlt éjszaka a bár vendége a berravalónkkal dobották. Pózzre Patti-nek a szüksége lehet, szóval az is jön velünk (TAKE TIPS). Marjünk ki e kabinokhoz és a csapnál töltjük meg az üveget vízzel (FILL BOTTLE) — egyébként miért hurcolósznénk egy üres üveget megunkkal? Időközben kinyitott a Chip'n'Dale mulató is: az ajtóban egy ismerős figura várja a vendégeket (TALK MAN). Patti megtudja, hogy a ma esti show, hihetetlenül alacsony belépővel megy: mindössze 25 dollár e beugró... amikhez perazé még hozzájön az edő, szóval a vége: edmény \$42.95. Ezt pont lezedi a múlt éjszakai berravalónk, sőt, még van 5 cent jutt is (GIVE MONEY). A portás még kőfezr abból ohaját, hogy jól fogjuk magunkat érezni — aztán már le is ültetünk egy szabad székre (SIT). Nemsokára tolszendül e konte-ransziá, hangja *"Hölgyeim és hölgyeim! Ma és csakis ma, csak egyetlen előadásban, tancol a csodálatos, a ringyzerű (a tulajdonos)..."* Dale! Ezután kivonul egy fickó e színpadi és valamihez készülődik, mert nagyon nekilvözköz a dolgoknak... Huh! Hiszen ez egy lőrti asztriplizbár! — villanhat belénk e nagyzerű ismerős, amint a táncos elsőneműje előtűnik landol az asztalon. Ilyen helyeken a tisztelt hölgytörzsről nem dőlörök, hanem az elsőneműje bohajtálással fejezi ki fűlszétét (Ez azt íl vajon honnan tudjátok?) — CoVboy — dobjuk be tehát mi is e bugyinfat Dale-nek (THROW PANTIES TO DALE). A "Szombat Éjszakai Specialitás" méltájú bugyí rövid róppáye után az önkületben réngatózó fickó mögé pölytan, aki a produkciója után halásan összerzedt (van mai ottón 143 — miután visszavonult, majd nyit egy RÖLTEX-er boló-lő). A shownak nemsokára egy igazán nevetőses mozgássorozat után véga és amint az immár felötözött Dale átvonul a nőzártan észreveszi, hogy Patti volt az aki hozzávegyt a bugyiját. Ezt ismerkedést próbálkozásnak veszi, szóval odaaf mellénk (LOOK DALE). Sajnos Patti éppen szerelmit használja és nem er rá olyan édeskes elődötésekben részt venni, mint például Larry. A fickótól mindössze azután öidoklódik (TALK MAN), hogy van-e valamilyen mód arra, hogy ajusszon az ismeretlen bambuszerdőn. Hasznos információ kapunk válasznak *"Külsőlr mindig csódot mondni, olvast el e gyán közönyvet"*. Na, ez mái valami! Mehetünk is (GO), felesleges csevegés helyett inkább próbálunk szerencsét a bambuszerdővel. A bambuszerdő egy labirintus-szerűség (a létképet ld. alább), ahol Patti e mászkálástól egyre jobban elfárad. Nemsokára mái csak négykézláb vonszolja magát a földön — ilyenkor van m az ideje, hogy megigyük az üveg vizet (DRINK WATER) — különben szomjan pusztulunk. A liftrnyi víz lafrisszl Patti annyira, hogy ki tudjon man leveredni. A bambuszerdőből egy kis hegyi folyó mellé fogunk kilyukadni, itt igyunk megint vizet a folyóból, de csak óvatosan, mert ha belöptetyanunk, menthetetlenül alsodor bennunket az örök vadászmezőkre (a partnak arra e észlelési mutassunk a pontleire), amelyre a felőgő lőrn alkak. A frissítő után lohtassuk az utat felélla. A folyón élvelő sziklápédkomény ugyan hivogetően mra dazik, de e továbbjutás nem erre vezet, hanem le e völgybe (amr inkább szakadnak, mint völgy). Lohozódj ne a szabadesast választ, mert nem az a kívánság, ha darabokban érkezünk le. Először is vegyük le a harlanyadrágot (REMOVE HOSE) és kössük hozzá e szakadék peremén meredező sziklához (TIE HOSE TO ROCK). Patti e harlanya egyik szőrt a sziklához, a másikat meg a daraká hoz köti és megkérdezi a vakmerő leereszkedést (ez e dolog abszolút nem ismeretlen nek). Hogy mire nem jők az ilyen hasztalan nöl ruhederebókt. Még szelencsa, hogy iggöl új párat vott fel — minden megy le, mint a karitacsapás, mindaddig, míg e harlanya meg nem unja, hogy Patti egész súlyát káljan tanítania. A leereszkedés innen lényegesen legyorsul és az étközés is becsapódáshoz lesz hasonlatos. Mindenesetre hozzávaldieszen épségben érkezünk le e platform. Körülnézve néhány lúcsa növényt veszünk észre, amelyet meg Dr. Noncokke ütetett valamikor a LARRY 2 idején. Szedjük egy csokorra veltőléle (TAKE PLANTS). Marihuana! Náhát, hiszen az liftet dologl Nem baj, mr nam alszivásra fogjuk felhasználni (előg zavarodott ez a játé így is, nem kell tovább fokozni e hadást): valószínlóg mindenkinek leltűnr, hogy a platót szekedők vaszl körül és a lőlköldele sehogysom tudunk átjutni. Így tehát kötelet gyártunk e marihuánából (MAKE ROPE). Náhát, egy kicsivel még hosszabb is lett, mint a szakadék szélessége! A plató peremén kér pálmale áll, amelyeket megvizsgálva néhány kókuszit pillantunk meg rajtuk. Hát akkor szűrt mészünk fel az egyikre (CLIMB TREE). Patti szorosan összefonja e két lábál a felőrs körül (ami abszolút nem ismeretlen dolog számára), aztán viltemgyorsan felkúszik rá (TAKE COCONUT) és megragad két szepen fejtett, szőrés kókuszit (ami természetesen abszolút nem ismeretlen dolog számára). CLIMB DOWN után megkérdező az étköl hadműveletet először etahajítjuk a kötele e szemben lévő sziklára (THROW ROPE). A harmadik próbálkozású sikerül a meglasszózni e szemben lévő sziklál. Most odaköthetjük a kötele e pálmale lőrséhez (TIE ROPE TO TREE). Következik az étkölés (CLIMB ROPE). Patti szorosan rántja hosszú, zongorista ujját a kázzal gyártott kötéll e szorosan összarja e hosszú, zongorista lábát (ez e dolog viszont láhasan ismeretlen számára) e kötélen és mászni kezd. Ugy lőttávon már nagyon elfáradnak e kez, mivel az egész súlyát tartanuk kell, úgy három-negyed távon meg szépen lezuhan. Szóval mielőtt elkezdénénk e mászást, egy kis biztonsági imőzkedést kell tannunk: le kell tapni egy 8 inches darabot e szoknyájából (RIP DRESS). Így már biztonságban ájt a másik oldalra — a köté meg e mályba hullik, emint megpróbálja koldozni. Szóval visszút nincsen.



Plus4 sarok

(Bardos Gábor, Arlórot folytatja az előbbi számban megkezdett "PLUS4-sága"-ját. Ha még egy 28 oldalas levelet ír vagy esetleg egy időtlen percednkben megpróbáljuk lakozódni ezt a PSYLOK-terképet, amit küldött ("The Big Puzzle" névre keresztelve), akkor valószínűleg ebből lesz a NEVERENDING STORY... — CoVboy)

COPS & ROBBERS

Irányítás: JOY 1 vagy 'A'; fal, 'Z'; la, 'I'; balra, 'J'; jobbra, 'SPACE'; tűz Kerettörténet BIG STUPID elhatározza, hogy kirabolja a BANK szétjét, mivel vanni akar egy AMIGA 500-at. La is parkol a főútcán, a rendőrség mellett (ez BIG novára val), majd alindul rámolni. A kocsihoz vissza kell vinnünk egy, vagy több drágakövet, miközben feltankolhatjuk zsabunkat tőthénnyel, mert le kell lövöldözni az igen barátságtalan lényeket. A kövek X-szel (úgy, mint tőxér) lettek a térképen jelölve.

A MEN felirat útjainkat, a tőthények pedig törünk állapotát jelzik. A SCORE és a HISCORE elmagyarázása nagyon bonyolult, így arra nem térünk ki, csak annyit erről, hogy a drágakövek talvételével (100-800), lények (zsaruk, szellemek) kilítésével (50) és a szót kinyitásával tudjuk értéket növelni (az utóbbi 5000-ot ér). BIG STUPID a kocsija mellett álldögöl. Vigyük a bánya (MINE) aljén lévő IN felírra. Most a bányában vagyunk, ahol a hokusek helyett szellemek széltek ránk. A főbányarém nem mozog. Vegyük fel a TNT-t, majd köljünk a rómbe. Elkezd villogni, majd elpárolog. Alatta 2 követ és egy kulcsot találunk. Ez nagyon jól jön, vegyük fel. A bányában van még egy hó, vegyük el azt is. Bal oldalt két ajtó is van, távozzunk az egyikén. Ezen a helyen némileg sötét van, valaki előlötta a villanyt. Vegyük fel sorban az itt diszalgó köveket, majd manjünk vissza a bánya első részébe. Jobb oldalán, alul van egy ajtó, ezen surranjunk át a másik határszínre. Itt már kellemes, világos hely van, láttakkal körítva. A láttak itt szarancsere sosem romlanak el, csak elfoglaltak őket. Szedjük össze itt is minden követ, majd próbáljunk ki egy liftet. A lift a rajta lévő nyíl irányába alindul, és kinagyítva látjuk, hogy STUPID bamba álarcos képpel écsorog a liftben. Erkezés után az t, amaletan vagyunk. Gyűtsuk be szeretettel a köveket, majd láttazzunk megint feljebb (a vállalkozókak próbálgathatják az itt lévő szót kinyitását). Ez a pálya már ismerős (ilyen a bánya második része is), itt is szórakozik valaki a világrítással. Szedjük fel a drágaköveket, majd próbáljuk be a nálunk lévő kulcsot a kulcslyukba (az ajtót lefagyasztották). Epp beláituk. Itt is egy hó, és egy ajtó. Manjünk be! Ez a pálya nagyon fontos. Manjünk fel a "C" betűhöz! Ha BIG lejött belevrasszük a "C"-be, a bal felső sarokban megjelenik egy kód! A nagyszűek már rájötték; ez a szót kódja. Gyorsan pergassunk le a szóthoz, majd nyomjuk be a kódot. Egy hrs hangpróba után 5.000 ponttal gazdagabbak lettünk. Irány a trágacsunk! Pároljuk be a szarazmónyéinket a saroglyából (Teeaaák? — CoVboy). Megjelenik a szokásos WELL DONE! púdar (vagy nem, mert nem szedtünk össze minden követ), majd újból próbálkozhatunk (ha valakinek még van kedve), de STUPID és a játék halgyorsul.

Néhány könnyítés:

POKE 11662,234 POKE 11663,234 — végtelen lőzsar
POKE 4435,97 — látni a banya második részében
sérthetatlenség a 100+4/3-ben! (heha...)

Kis rakás poke

JET SET WILLY (másik változat)

POKE 10848,234 POKE 10849,234 POKE 10850,234 — nincsenek lények

POKE 11869,173 — az idő megáll

POKE 10862,234 POKE 10863,234 POKE 12891,234 POKE 12914,234 POKE 12892,234 POKE 12915,234 — sérthetatlenség
Újraindítás: SYS 10752

KING OF KINGS

POKE 9680,234 POKE 9681,234 — hibázásnál átjutunk a követakázó szintre
Újraindítás: SYS 8128

KRAKOUT PLUS/4 (TCFS)

POKE 5706,173 POKE 5978,173 POKE 10074,173 POKE 10456,173 — végtelen labda

MONTY ON THE RUN

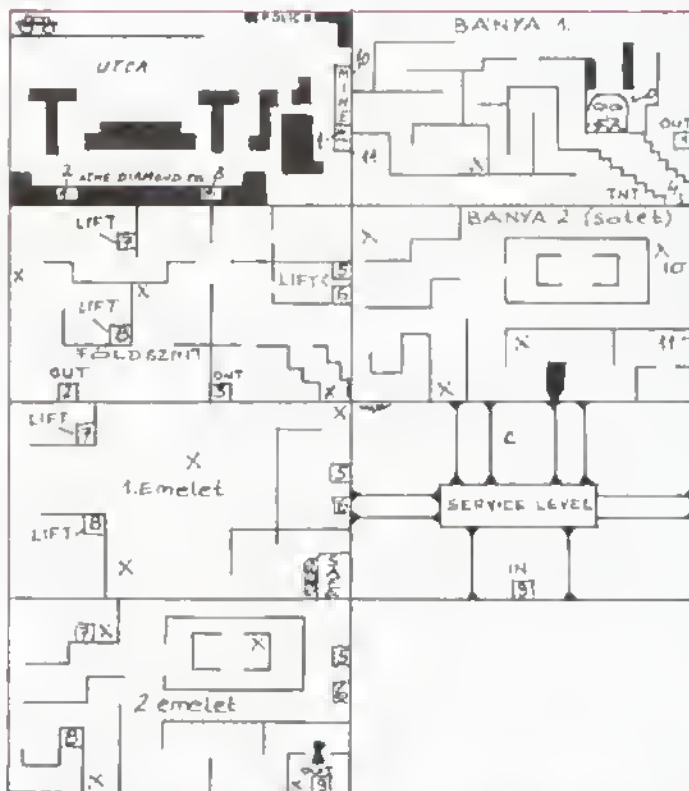
POKE 11569,76 POKE 11570,29 POKE 11571,45 — sérthetatlenség

SKYHAWK

POKE 4763,234 — órákálal

POKE 5673,234 POKE 5674,234 — végtelen rakéta

POKE 6432,234 POKE 6453,234 — végtelen üzemanyag
Újraindítás: SYS 4176



Jelmagyarázat

- X — drágakövet
- O — kulcs
- K — kulcslyuk
- C — a szót kódjának mutatója
- 1-11 — ajtók
- TNT — robbanóanyag

MR PUNIVERSE

POKE 10952,234 POKE 10953,234 POKE 10954,234 — az 1 irányú ágyuk nem lőnek
POKE 10952,234 POKE 10963,234 POKE 10964,234 — a 2 irányú ágyuk nem lőnek
POKE 13003,234 POKE 13004,234 POKE 13005,234 — nem fog a lovagó

VIDEO MEANIES

POKE 7968,76 POKE 7969,53 POKE 7970,31 — sérthetatlenség a fától
POKE 7444,173 — végtelen energia
POKE 6964,234 POKE 6965,169 POKE 6966,n — a háttér kódja, a sötét pályán el tudunk igazodni
Újraindítás: SYS 10768

WALAKI

(A TPPC torlaszhoz sok szerencsét kívánok, mert a POKE-ok bevitelére angyan szólna nem leányálom)
POKE 14336,173 — végtelen pénz
POKE 22708,234 POKE 22709,234 — sérthetatlenség
Újraindítás: SYS 20415

PROJECT NOVA

POKE 10888,234 POKE 10889,234 POKE 10890,234 — végtelen energia

RDBIN TO THE RESCUE

POKE 8452,234: POKE 8453,234 — órák idő
Újraindítás: SYS 9984

SWDRD DF DESTINY

POKE 8878,165: POKE 10401,165: POKE 13085,165: POKE
13067,165 — végtelen energia
Újraindítás: SYS 15896

SUPER GRAN

POKE 8443,234: POKE 8444,234: POKE 8445,234 — végtelen pejsz
POKE 12644,76: POKE 12645,169: POKE 12646,42 — órákét a 3.
pályán

POKE 11060,234: POKE 11081,234: POKE 11062,234 — a
helikopter nem bombáz
POKE 11045,234: POKE 11046,234: POKE 11047,234 — a víz nem
emelkedik
Újraindítás: SYS 4950

ROCKMAN 1.

POKE 8513,98 — sérthetetlenség
Újraindítás: SYS 4144

Sérthetetlenség rutin (azre jó, hogy sérthetetlenek legyünk, de ha
kell meghalassunk beszorulásakor). A rutin indítása: G 1043.
BASIC-ből: SYS 4163. Vezérlés: 'D' - sérthetetlenség; 'W' -
meghalunk. A rutint átírhatjuk a memória más részére is, pl.: 065E-
től (16K-nál célszerű).

>4000 78 A9 0D 8D 14 03 A9 40

>4008 8D 15 03 58 60 A5 C6 C9

Néhány észrevétel a CoV-ban megjelent leírásokhoz:

ELITE

- A DOCKING COMPUTERS ára 1.000 credit (nem pedig 1.500, ahogy a leírásban szerepel)
- Az energiabankok 10-15 másodperc alatt — finoman szólva — nem teljesen töltődnek fel (jó, ha félig).
- Az E.C.M. felesleges, mert a rakétákat azért is lehet lőni (én mindig így szoktam)
- A BOOMBY-CSORY főle ELITE-nél az ESCAPE POD a 'NDME' gombra indítható (lehet, hogy a többinél is!) Plus/4-en.
- Ha a rakétát betöltjük ('T'), de úgy döntünk, hogy lézerrel lödjük szét a célt, vegyük ki a rakétát ('V'), mert a szétlőtt tárgyat különben nem kapunk pénzt (a gép TARGET LOST feliratot ad).
- Van, amikor a DOCKING COMPUTERS elromlik (zúgó hangot ad), ekkor nem célszerű használni, mert úgy irányíthatja a hajót, hogy a Coriolis nyílásánál falrobban (tapasztalat).

Néhány szó a packerekről:

A 100+4/3-ban a POKE-oknál az szerepel, hogy a crackerek "védelmet" helyeznek el a programokban. Ez nem védelem, hanem a lemez, kazetta és a memória kapacitásának (és a betöltés idejének) javítására szolgál, neve PACKER, COMPACKER, COMPRESSOR stb.

A memória jó kihasználására jó példa a WINTER EVENTS egyik változata. Ebben együtt van a címkép, megnyitó, menü, 4 sportág és éremkiadó.

A PACKER-t fel lehet ismerni a következőkről:

- A program RUN-nel indul.
- A listában SYS 4136, 4153, 4112, 4125, 4128, 4113 vagy egyéb 4100 és 4300 közötti érték van (MAT'S COMPRESSOR: SYS 4293).
- Az indítás után színeződik a képernyő, a háttér, vagy recsegést hallani (kellőmesebb esetekben a kép-előállítás egyik regiszterébe írják az értékeket).

A mai programok általában már mind "kezelve" vannak 1-2, sőt akár 4-5 packer-rel, 64-en is láttam több tömörítőt — elég leszűző élmény volt: a lassúsága örületbe korpolt, pl. PLATOON, INFILTRATOR (Talán nem a 3-4 éves programok elején levő cruncher gyorsasága a mérvadó 1990. végén... — CoVboy)

Ha olyan programban akarunk lurkálni, amelynek elején van egy packer, és a prg. resetelés ellen is védve van, a packer kifőjtőjét meg kell "mótni". Meg kell keresni, hol akarja a packer kibontást után alindítani a programot (\$1000-1200 között kell keresgálni valahol). Ezt a címet általában \$1080-1090-ig, 10F0-1100-ig és 1110-1125-ig

A múltkoriban PIGMY megírta, hogy melyik 64-es programokat konvertálta át Plusra — talán érdekel valakit, hogy melyek azok (lemezeseknél oldalezásmmal): ARROW OF DEATH (adventure), AZTEC TOMB (adventure), BARD'S TALE 3. (RPG/4 oldal), BATTLE CHESS (sakk/2 oldal), BORROWED TIME (adventure/2 oldal), CHESSMASTER 2000 (sakk/1 oldal), COLOSSUS 2.0 és 4.0 (sakk), DID! DRUMS, DIGI DRUMS II, DISK DOCTOR (lemezkezelő), DISK TOOL 2.0 (lemezkezelő), DRILLER (adventure), ELAN (programnyelv), ELITE, ERIK THE VIKING (adventure), FLIGHT SIMULATOR II (szimulátor/1 oldal), GAME MUSIC 1-9, GREMLINS THE ADVENTURE, MEGALOD V1-V4 és M+ V2 (bűrből), MICROCHESS #3 (sakk), MICRODISCO, MICROLATIN, MICRORHYTHM, MICROTUNING, MICROCHORDS II, MICROCHORDS (programnyelv), MYCHESS 2.0 (sakk), RED MOON (adventure), REVS (autóverseny), ROBIN OF SHERWOOD (adventure), S.A.M.SAY IT (beszéd), SARGON II-III (sakk/1 oldal), SECRET MISSION (adventure), SPIDERMAN (adventure), TASS TIMES (adventure/2 oldal), THE HOBBIT (adventure), THE JET 2.0 (szimulátor/1 oldal), TIR NA NOG (adventure), UNDERGROUND NETWORK (lemezkezelő), WIZARD OF AKRYZ (adventure).

>4010 3E D0 08 A9 60 8D 41 21
>4018 4C 0E CE C9 09 D0 F9 A9
>4020 20 8D 41 21 A9 01 8D 91
>4028 03 4C 0E CE

Néhány különleges bevételű 'csemegé':

ALIENS (ABSURD lőrés, kezdőképpel)

Sorrend: 1. Betöltés (mivel a játékokat be szokták lőteni a játszás előtt); 2. MONITOR; 3. A 1E16 JMP \$800A; 4. RUN; 5. MONITOR 6. A 10FA JMP \$800A; RUN; 7. POKE 7664,234: POKE 7665,234 (végtelen lőszert mindenkinek); 8. POKE 7438: POKE 7439,234 (órák energia mindenkinek); 9. SYS 16400

A.C.E.+4

(Ez akkor jó sorrend, ha a listában CRACKED BY SUPY & TIBI felirat van, de a POKE-ok más verzióra is bevihetők)

1. Betöltés; 2. MONITOR; 3. A 10FA JMP \$800A; 4. RUN; 5. POKE 59948,234: POKE 59949,234 (végtelen üzemanyag); 6. POKE 12994,234: POKE 12995,234: POKE 12996,234: POKE 12957,234: POKE 12958,234: POKE 12959,234 (végtelen lőszert, mindegyik); 7. SYS 18432

TDM THUMB (KINGSOFT)

(Akkor jó a sorrend, ha az indítást cím 22528 — BASIC-ben)
1. Betöltés; 2. Indítás; 3. RUN/STOP + RESET; 4. G 5800; 5. RUN/STOP + RESET; 6. D 5800; 7. RUN/STOP + RESET; 8. A 35CD NOP (óráképpel); 9. >1C67 EA EA EA (sérthetetlenség); 10. G 5800; 11. RUN/STOP + RESET; 12. D 5800

TIR NA NOG

- A virág átverésekor a Plus/4-es változat is kifegy, ezért nem célszerű a következő helyekről a másikra közlekedni (teleportos ajók használatával meg lehet oldani): BADHELM—PLAIN OF LIES; STORMBASE/LON LIATH; GLASHMARS/MR CLACHAN; LAVA FLATS/STIGE WARRENS (ezeken az említett helyeken az történik, mintba átvertük volna a virágot, mert a forduló után virág van).
- STORMCAVE-ben, ha meghalunk, és a halál előtt elfordultunk, úgy hogy a kijáratot ajtó szemben van és SIDHE bemont az elágazásba (az ajtó ele), a program kimeredővést tanulmányozzuk (jó állás esetén jelzés szerkezetek is szóba jönnek, mint nekem is).
- Az 'F2' (64-en 'F3') a PAUSE funkcióra szolgál.
- Nincs SIDHE a következő helyeken: BADHELM, STORMBASE, GLASHMARS, TIR FALAMH, LIBRARY, AN LIN THE NET, CEARDACH CALUM egyik felén, RUAD'S RETREAT.
- BONES ott található, ahol SIDHE szobát bérrel, így jelzi, hol ven veszőb.

kell keresni, majd ha megvan, átírni JMP \$800A-ra (megleg reset), ezután beindíthatjuk a packert is. Ha elvégzte a munkáját, megnézhetjük, van-e még a programon több tömörítő. Miután elvégztük a packerek "főművét", megkereshetjük, hol írja át a kurrens program a RESET-vektort (H 1000-végig FC FF).

Ha a monitor nem talál címet, ennek oka főbbtől is lehet:
■ A ROM alatti RAM is tartalmazza a programot, de elfelejtettük átírni a ROM/RAM mutatót (ez a MONITOR-ra vonatkozik), ami a >7F8 címen van — ha ide \$80-at írunk, akkor a RAM lesz belől, ha \$00-t, akkor a ROM.

■ Nem közvetlenül a RESET-vektorra hivatkozik a program, hanem ciklusban, \$FFF0-tól, vagy \$FFF0-tól írja át a memóriacímeket (ez elég pszichos megoldás, nem emberi programozótechnikára való). Ilyen pl. az EMPIRE DF DEMONS.

Ha megtaláltuk a megfelelő helyet, írjuk át a RESET rutin kezdőcímet \$FFF6-ra (célszerű megnézni, hogy a RAM-ban mi kezdődik ezen a címen, ha STA \$FF3E, akkor rendben). Ezen egyszerű menüverek elvégzése után már nyugodtan lehet visszatéríteni a programot (csak el tudjuk indítani, ami egy érdekes program esetében nem mindig sikerül elsőre, pl.: ALIENS, HEKTIK, TOM THUMB, ACE 2. Ennyi a packerekről.

Végezetül jó sörözést kíván: Dabi, egy hű Plus/4-es csávó.

(Itt ért véget BAD mester első levele, amit a TökösMákosnak küldött. A másodikban az a bizonyos PSYLDN-térkép volt — ki van csúsva, hogy azt is tudjuk közzélni: kb. akkora, mint Paet megys... Egyébként mondd csak Débor, nem akaraz véletlenül egy "PLUS4 Világ"-ot megjelentetni?... — CoVboy)

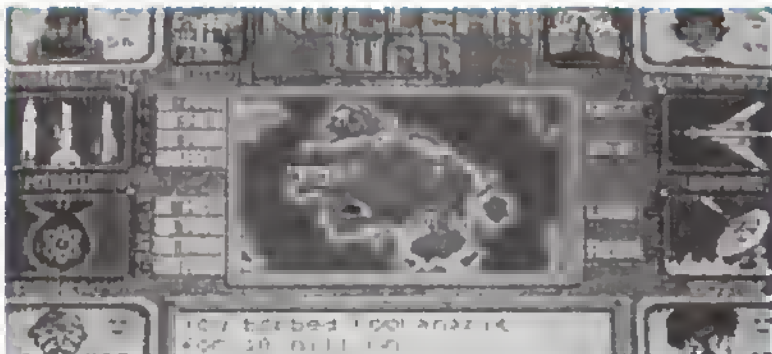
Nuclear War (Amiga)

¹⁰ *Kisses Cuddles!*

Mat. Istenkínálunk mind elvált akartuk merked levelel tenni, de nem volt mielő. Először egy Huszár esem volt, de miután megálltam egy Ányai (nem is emlékszem) és lelepleztél a vállam elhúzóltam, ami lesz a következő kiadással (11.11.13). A gép eladása után jami pat. binapi (közmondok komolyan kiérett), szel. lettem egy 500-as reptér (A szelvény pedig nagy adniagya). Kétféle rendeltet. hirtel. pingamkai (13.11.13), szel. mielő mai vas. mielő tenni (13.11.13) (Mik. Péter)

A NUCLEAR WAR egy édeskes stratégia (játék). A bejelentő szerző kegyetlenül kivételesen közli, hogy ismét megírta a könyvet, azaz a 4. kiadást, amihez pótolni fogunk. Nem valószínű, hogy az ellenfelek, akik akkor még valószínűleg állma ősszel a csapatot, az archépusz állandóan morog, a nevük a kép által van elolvasva, elég humoros dolog lesz. [Az én kedvencem Infidel Casio és Mao The Punk CoVboy] A továbbiakban (a kellőnél) a címeteknél. Ezután belefutunk egy képművé, amin a laborban a szükséges dolgokat láthatuk.

A negy példmást mindenki hallismen akkor kezdődött nezzük a lelső két kseto
alatt Ha a BUILD-1 alóvúnk, akkor bendül a hadiesztörök gyártása de
ezher időtől is kell cickelnünk a NUCLEAR WAR leltarú is A I'HP-
a propaganda tördítésé Ráclckelés után ki kell választani azt a politikú
amelyiknek küldjük Ráclckelünk a kepekre, erre megjelénk az östáguk
Válaszuk ki a céf és cickoljuk is Ezután a MISSILE) WAR leltarú kell
választani A bal oldali két kép közül a lelsővel (NUSSILE) war előkezőitől is
lakatál A négy szam mellette a kapacitás jelöl (10 100 Megatonna) Ez meg
nem lövi ki, csak külja a lakatát (ez történik a jobb lelső képnél is)
Természetesen a lakaté és a repülő kiválasztás után is kell cickolni a
NUCLEAR WAR-t A repülőket kétféle van NP 1 (50 Megatonna), GH 2
(100 Megatonna) A repülő csak felszáll, de nem bombáz Akhol, hogy
bomboljunk, is kell cickelni a WAREHEAD kép mellett számokra Nagyob-
bolopülésre célszerű erősebb lakatát kúni, ill bombázót küldeni Mivel
ráclckelünk a WAREHEAD-ra, válaszunk cetl! Ha a GH 2-s bombázóval
felszállunk, de nincs 100 Megatonna warhead után, akkor lehet oly: csinálni,
hogy először a 20 Megatonna warhead-et használjuk Ekkor ledob a gép 20
Megatonnányi bombát és marad a gépen 80 Megatonna Ezt a követők
ledobhatók let lehet hasznalni új bombázási Rakétával ilyen nincs Ha 50
Megatónnánk ki, akkor 50 100 Mégatón lehet használni, de csak egyet!
A jobb alsó kép egy ledart ábráról Ez kétféle lehet L.N.D.S és Mega Canon
Ezek aktívalesével ekerülhető (de nem mindig) a nukleáris legyverek ellinöl



való használatára. Sajnos más vedelem nincs. Neha ugyan a program kintje, hogy védve van a város és ezért nem pusztul el senki. Saját városainkat nem tudjuk kioltani. (De ke! Ha akkor mi a jelszó célja? — CoVboy)

Windeneknek kezében 3-5 városra és 1 városunk mellett számok a lakosság számát jelzik. A leggyerekből lehet egyszerre több is, pl. 3 db 20. Megalonnas látható. Itt valamennyi hadieszközről van a lakásunk, akkor e az az ill. a nyúvuk mellett lapulandó egy kis lámpa.

A játékok hátrányos, hogy a kilővések és különböző csatákban nyelke megvezetésekor mi vagyunk az utolsó.

Ne lépődünk meg, ha néha esélyes, elszáll, ill. összenyomódik a háznak vagy radioaktív bomlás miatt néha meghal egy pár millió emberünk. Jól jön egy két segítő szándék is (pl. golyó, idegenek). Ezek mindig hoznak egy adag embert. A játék vége, ha nem nyert senki, akkor bírólódó a föld kepe, és nagy többszámú ismeretlenben szétbomlik. Itt mi nyerünk, akkor lelkerülünk a hárszra. A gép különböző szempontok szerint értékeli, tehát nem biztos, hogy elsőként leszünk azaz, hogy ittünk jöcsünk a nepet. Itt valamennyi politikusi nyel, akkor esélyes megkés jelentésmentes leszünk. Egy két lakás.

nyár, akkor pedig megkíséreltem benézni a szobájukba. Egy keleti jósnőcs
 • Ne kezdjünk el foglóni őssze-vissza! Iombloni! Menjünk le a BUILD-re és
 • miután bejött a földgömb, nézzük meg, ki az, aki elfennék van
 • A neopogonizáció növekedés érdekében célszerű a PROPAGANDÁT használni
 [Egy klassz morbid frets az a jellek, de ha a jellek a tükör a tükörünk, akkor
 azaz azaz elég jól lehet meleni vele – CoVboy]

T.B.G. Risk (C64)

"Kedves Csaba!"

Alakbábban közlöm a THG RISK leírását, amit
váltott szöveg "léni" a TokioMakusha Kemelem
postmaso írtam le. Hívtoktellet Densoó Rákón,
Szolnok."

A játék elindítása után egy tényleges kapunk és egy kardot. A kardot PORT-101, vagy a kártyárgombokkal lehet irányítani (RETURN a tűz). Ha a képernyő színe felgyullad, azölököl a tényleg. Az irányítást könnyebb a ténylegkódolás után látni. Kepezés a Földet, vigyük a kardot a SET UP felületre, ahol a tűz gombra egy ténylegkódolás kapunk, amiből a NEW GAME érdekel bennünket (azt akarjuk megnevezni a dombot) SHUTDOWN kulcs. Utána látható a következők:

CUSTOM/UK/VS GAME erősségi ténylegkódolás,
LONG/SHORT GAME hossz/ rövid játék, CONTINUE/SI PARATE ATTACK ténylegkódolás,
le/okulónál a ténylegkódolás, REVERSE MAP SCHOLL ténylegkódolás,
hatások megnevezése. HEADQUARTERS MISSION CARD GAME világítógépek, különböző ténylegkódolás,
végrehajtása. RISING/FIXED SET VALUE növekvő/állandó ténylegkódolás,
SELECT/RANDOM START Ténylegkódolás 10 vagy

a gép választja ki a legteljesebb, LIMITED/ UNLIMITED BONUS ARMIES ehhez csak annyit, hogy ARMIES=hadseregok, SELECT/RANDOM STAFF ARMIES Te vagy a gép helyén az az embereket

Mutatók mindegyikét beállítottuk az OK megnyomására úgy, a gép megérkezők, hogy látnyán jussunk, milyen színnel, gép-e a játékos vagy embert. A játékos során különböző parancsokat kaphatunk. Választással SELECT A TERRITORY választ egy területet, REINFORCE választ egy területet hadsín egylephéshez. Támadással XY SELECT A TERRITORY TO ATTACK FROM XY választja ki, hogy honnan támad. XY SELECT A TERRITORY TO ATTACK TO, XY kiválasztja, hogy mit támad meg. Szabad mozgással XY SELECT A TERRITORY TO MOVE FROM XY kiválasztja, hogy honnan mozog. XY SELECT A TERRITORY TO MOVE TO XY kiválasztja, hogy hová mozog. A játék során főleg a PLAY funkciók használhatók. CANCEL kiugrás, EXTEND GAMES játékosok szünetes, SEPARATE ATTACK egy szünetes támadás, REVERSE MAP SCROLL mátr görgetés, ATTACK

lámadás, CONTINUE ATTACK. 'The attack is hailed' eselen használhatjuk, folytatja a lámadás. FREE MOVE, szabály mozgás, END TURN fordulás, jöhet a következő.

A 'CARDS' szöveg alatt az elfoglalt területeket érthetjük.

AZ INFORMÁCIÓK helyét a játékosok adhatják
látni, a legtöbb szó már ismert, ha nem tudunk
valamit, akkor ott a szótár (Hih! — Golyvov)

A lángrázás. A már említett parancsok után 'XY HOW MANY DICE 2' kérdéssel kapunk (DICE, erősség) Ha a DICE 1 vagy 2, akkor a vesztősség, vagy a győzelem aránya kisebb, mint DICE 3-nál. Ha DICE=0, akkor 'THE ATTACK IS ABORTED!' letelei kapunk. Az erősség lamedésnál max. 3, védekezésnél max. 2 lehet.

A lámeleda során megjelent üzenetek PL
CONGO LOOSESE 1 Kongó vesztené 1 ember,
vagy ha nincs már védő CONGO IS
CONQUERED Kongó meg van hódítva A RISK
leharu kártyával e parancsunkai kárdezhettek
meg ha sikerül nyerni, kíménthetjük a játékosai
(Oh, crunchoth leírja sallangok nélkül). Egyeb-
kent lemeleda a társulatok. — (Cvobvi)

Kings of the BEACH (C64)

"Tízfelét 'szekeresztesek'!" [Csalókvizsga: 1970. június 25.] A szabattai úrn. elhott a múlttalok helyen tanadása kárpán mai elvárások mellélen (azt az tudom vegyilem is neki), mert allandian szelése a hátsó let. A kérem C. (1947-2-es) gepe (a) jón és alighasem enyegok az első világon, aki mindig katasztrófadiáz-akasztólkol kezelte első csel gombbal A! A szerkesztő szeptemberi mai 7+13 részén a leírtallam anyanyelg és mit a ottas avagun lodai, akkor volna valamim a "makritiszta" úrnálba íg. Gergely Ferenc, Budapest!

Beállítás közben megfigyelhetjük játékosainkat SINSIN és RANDY. Az alábbi levél jellemzően mindenki tudomására kerül a szert. Ezután a játék főmenüjébe láthatjuk (ha eddig még nem deult volna ki, strandpiáplabdáról van szó).
A felső részben különböző gyakorlatok vannak. SPIKE-kal a lecsapást, SET-tel a ledolást és BUMP-pal a "poyabladak"-illevő irányítás megfogását gyakorolhatjuk. REGISTRATION (névadás) a salorban PRACTIC CHAH (SINJIN) RANDY) kvél óhatunk gyakorolni PLAYING MODE (COOPERATIVE/COMPETITIVE). Szóvetőorvo vagy versenyaszietben alhatunk a jolszint iszemlet nincs különbség — a szűzö MATCH LEVEL (EASY/MEDIUM/DIFFICULT) nehézségi fokozat SOUND (ON/OFF) (szí nem tudam kislábrázni) (Szennem ezzel lehet jalekállításomad formálni — CoVboy) Password fte kódot írunk, akkoi a főmenüben a TOURNAMENT választása után különböző helyszínen találjuk megunkat 1.pálya (—) San Diego, 2.pálya (SIDEOUT) Chicago, 3.pálya (GLKKD) Hawaii, 4.pálya (TOPFLITE) Rio de Janeiro, 5.pálya (SUNDEVIL) Auszália. LOOIC ON/OFF logika be/ki (??), CHEAT ON/OFF csaltás be/ki (lehet használni — a szűzö) LET ME minden színe a duplajára növekszik, DRINK ME az EAT ME-1 kapcsolója ki, EXP TO BEACH. Ez meg mi lehet? (Nyomdshiba: — CoVboy) MATCH színe

meccset játszhatunk, TOURNAMENT löpőlabdalal is.
Sínjén mindig bíbor, Randy mindig zöld mezben lényegünk! A vezetésválasztástól függően irányíthatjuk a pupákat! A menüpont választásán után egy nporter bemutatja a helyszínt és időlimitekről tájékoztat! Ezután már kezdhetünk is verni őket! A nyitást mindig meg kezdjük "tűz" alkaros nyírs, kezdőnek, jobbra "tűz" lejárólások nyírs – belá lefelé jórú, "búrá" "tűz" sárma nyírs Játék közben 1 db tűz lecsapás, pótvalóba és nyírs loadás alkar feladás csapódashoz, 2 db tűz (gyorsan) sárma a hálóról (Általában Randy sáncol) vagy lecsapás. Néha az elérhetetennek látszó löbdák után váródni is tudunk. Ilyenkor általában sikerül menteni. Ha ketten játszunk és meggyerünk egy poént, akkor lördölünk az ellentől felé és nyomogassuk a túrgombot. Ez nagyon mulatságos dolog. A szintek nehezedsével jár, hogy az ellentől csapódni kezd, amit csak mákán tudunk megfogni. Ilyenkor állunk a hálóról – picivel Randy mögé – és várjuk meg amíg az ellentől ledobja a labdát. Ekkor szisszofunk 3 és próbáljuk megfogni az előtt látszó 116 vátami nem lótsuk, akkor "F1 gyém (Sínjén) vagy F3-mal (Randy) nyugodtan jászhatuk e szintek. Ezt gurítássszerű löpéskötés előző meg, s maris megvnyunk reklamáni. Ha a bito egyelőre a tekintálással, nyithatunk, ha nem, akkor egy sárma lap nevű emlékéimével tűntet be bennünk. A másodszoró kiuntetés színe már piros lesz, ami pontvadás nevű oklévéllel jár. További billentyűs még az "R", amivel meccs közben visszatérhetünk a főmenübe és az "F7", amivel megnézhetjük, hogy miképpen tudunk eddig lecsapások, sáncok, aszervhibák stb. száma). Öt pontonként nem szerve, hanem lérőváltás következik. Egy meccs egy szétből áll és – pályá három meccsból, tehát összesen 15

AdventTour

Érteme a bizonyos helytől-tovább az adventura-rajongóknak, amivel a CoV 10. havasát kezdtem lezárni. Így, nyitással megkezdtem a 10. sz. sz. a CHAMPIONS OF KRYNN leírásomat. Megfogtam az egészemet (vagyis a ha elküldték, akkor minak újítottam fel a könyvet). Mindenestől a továbbiakban várjuk a leveleket és a kérdéseket bármilyen adventura-játékkal kapcsolatban — mondjuk "Kalendárok NEM HOGY Munkáit" jelölve...

CHAMPIONS OF KRYNN (C64)

(Eldőszóban annyit, hogy ennek az adventurának most két vezetője lesz, mert hogy ketten küldték el nekünk a leírást: Póloski András, Budapesti kázi a műsori — Endreffy János, Nyíregyházai pedig klagázi, azé a 5. küldetéstől átvázol a kalauzálást. Ez egy új szabvány: csoportos adventura, ahol a játékosok nem látnak egymással. Halakor (a 1. sz.) Ez a szerepjáték (RPG vagy AD&D, ahogy írták) 1990-ben jelent meg az SSIUS Gold gondozásában Tulajdonképpen kompaktul, nem, inkább nagyon hasonlít a CURSE OF THE AZURE BONDS-ra. Lényeges különbség, hogy néhány lapja (pl. Gnome) teljesen eltűnt, viszont van helyette másik: a Kender Van egy új osztály is, a lovak, aminek három lokozata van: a kőre lova, a kard lova és a rózsza lova. Nagyon erős és már eleve felszerelt ember (pardon karakter). Van egy érdekes új fegyver is, amelynek a neve hoopak (a lona tudja, mi lehet az?). Mindenestől úgy néz ki, mint egy csúsz és egy bunkó keveréke (mindkettőnek használatát). Két baj van vele: az egyik az, hogy csak a Kender lej használatja, a másik pedig az, hogy csúsznak gyengébb, mint a staff sling, bunkóknak meg szinten gyengébb, mint a long sword — de egy idő múlva találunk +2-es verziót is belőle. Na akkor következzen a leírás. A kezdőéletem mindenki elővessze a játék elején — vagy majd CoVboy beszúrja a szöveg közé. (János fogja beszúrni a felhívást, a gonosz istennő háborút indít a Krynne, hogy utaljon a helyre. Helytartóinak a Myrtari avu csínyességét nevezi ki. Házukról találkoznak Sir Karliával, aki meggyeri bennünket a Gonosz ellen folytatott háború ügyének és ebből kifolyólag különböző küldetésekkel kell végrehajtanunk). Ezután megkapjuk az első küldetést, miszerint menjünk el Throd-ba és keressük meg a Caramon nevű embert (pardon: az a második küldetés). Amint kilépünk a városból, egy karavánba botlunk, amit egy egy sárga sárkány fosztogat (mi sem természetesen enni...). Miután lekaszaboztuk őket, a karaván megköszöni a jótétet és megígéri, hogy kísérjük el őket a faluig. Miután ez megtörtént, a program kijelzi nekünk CONGRATULATIONS! (Ez volt az első küldetés).

Ezután talán akár el is mehetünk Throd-ba. Alaszkai az őtől SLEEP-pot. Egy kopasz ipse azt mondja: "Caramon! Fordulj vissza! Ez csapat!". Ettől persze nem kell megrendülni, menjünk csak el az illóthoz (id. lókap). Közben aranyos dolgok vannak ránt minden sárkán megvárni, majd egy katonába, egy lovagba és egy lovagba botlunk, akik hajlandók csatlakozni a csapatához — a katoná viszoni lóvadász (áll az ellenfélhez és minkei leg megtámadni (ergo kém). Az ajánlókorokban tehát nem kell megvárni — viszont mielőtt megszabadulnánk tőlük, olvashatjuk a felszerelésüket, ha az jobb, mint a miénk. Ezután csapdába eszünk és huncut sárkányok támadnak ránk. Végül persze eljutunk Caramon-hoz, aki — miután, egy újabb CONGRATULATIONS-ot kieszabadítottuk — elmondja, hogy a város dényugati részében él egy pap, aki tudja, hogy hol van a kulcs, amely a templomot nyitja. Befut Maya is és nagyon örül a sikernek. A papot keresve két varázslókereszt találunk a városban, további kétől lenünk a lóvadászól ott lelényük a falu belpéje.

A harmadik küldetés Throd átváltozása. A kulcsot a harmadik utcán végén fogjuk megszerezni: világnak kezd a tájgyűk között ugyan nem szerepel, de azot meg van) A gonoszok templomába igyekszünk középre, ahol az előzőhöz képest megismerkedünk pár sárkánnyal, pappal és választóval. Miután lekaszaboztuk őket, olvashatjuk az immár unalmasabb való CONGRATULATIONS-t is lemehetünk a kerkakombába.

A kerkakombáról nincs lókap (a gép nem ad, én pedig lusta vagyok — pedig biztos elkéne), de mindegy, menjünk egyenesen, a merre az út vezet és mészározzunk le mindenkit. Nem sokára találunk egy pár értékes dolgot (hoopak +2, pöccök ok, egy wand és egy breccas AC6), majd később (a bunyó után) egy ring prot +1-ot. Ehhez még jél 5.000 steel is (egy steel kb. 2 gold a CURSE-ban). Menjünk arra, a merre a program a hangokat és ügyet dolgokat jelt és belépünk a sárkányok területére. Itt eljuthatunk a sárkánytojásaitól (ez ugyanis a Throd-tour célja és tulajdonképpen nekünk kéne elcserni ezeket). A tojások egyébként rézből (?) vannak. (Hogyne, az nyilvánvaló: bizonyos a Rézsárkány tojás. Ők. Ennél modernebb a Badopaeák, ami csapágygolyókat, valamint a Tűzsárkány, ami rögtön lóli tojásokat jelt — CoVboy) Nem sokára bekapcsolunk egy pár lehet sárkányra. Sima kinyitjuk őket. Miután a gép vizualizálta a 3D-s képet, közi, hogy van még egy pár hobgöblös és rájuk vannak a hön áhított sárkánytojások. Ha rájuk támadunk, megadjuk meguk és adjuk a tojásokat. Már csak egy bökönő van, hogy jutunk ki innen? Hát bizony kellmes szörnyekes kitalálni a labirintusból. Jussó önhez, mert a program nem segít és kb fél óra, míg kivevünk belőle. (Aminek persze egy kis esze van, az a csala és a CONGRATULATIONS után szépen kijel az orra előtt álló léson.)

Ezután visszamehetünk a faluba, ahol közli velünk, hogy a következő megbízást a Jelek és Garath városok között levő outposton fogjuk megkapni. A leírás az, hogy meggyőződünk arról, hogy Jelek biztonságos (a valaminek gyűlölnünk kell egy rózsát az asztalonon). Miután megkapjuk a küldetést és belépünk Jelekbe, rögtön csatlakozik hozzánk egy varázsló (level 5), aki Scyth névre hallgat és állítólag segíteni akar nekünk. Nagyon erős ember, csupán egy bti van vele, kissá gyáva egyén, mert minden bunyó előtt lelép — aztán visszajön és közli, hogy gyorsan haza kellene szaladnia.

Mert különben kifutott volna a lej. Gyáva barátunk azt mondja, hogy laonjünk el a barátához, aki egy nagyobb házban lakik. Utközben egy árny követ bennünket. A mászkáló zsoldosokba nem érdemes befeküdni, mert egy idő után unalmas lesz a dolog. Amikor megérjük a "barátot" lesz egy kis meglepetés, egy allenséges csapat zúdul a nyakunkba. Az Árnyról viszont kiderül, hogy Mytelnek hívják és segíteni fog nekünk. Scyth persze megint eltűnik — lona a pofáján! Ha nyitunk, menjünk ki a temetőbe, ahol a bator őkelme végleg elhagy bennünket, viszont jön helyette egy tolvaj. Az északnyugati lészon van egy épület, amelynek az ajtója előtt ott áll az asztbokor Sir Karl megkéri bennünket, hogy ugyan hozzunk már neki innat egy csehkészséget. Van azonban egy kisebb problem: hirtelen elcsúszott az ég, száraznak csodásat halljuk és már meg is jeltünk a fekete sárkányok, számszerint 3 db. Nem nagyon hasonlítanak a CURSE lekota sárkányához, mon sokkal gyengébbek azoknál, simán ki lehet nyírni őket. Miután végeztünk velük, megnézhetük a CONGRATULATIONS leíratot (gygy, milyen unalmas?) Lépjünk be a házba. Nem kell megretennünk az ott lábatánkódó élőholtakról — küldjük inkább őket végig órák nyugovóra. Jutalmunk egy órnó pénz, óhó, egy varázsból és egy kal, ami megvéd a sárkányok köpéséről. Van még orunkról egy Penapi proof vs poison — hogy mi lehet az a penapi talán csak a jellek írói tudják (bár az sem biztos), mindenestől is egy be léve inegvő a mérgezésről (ártake 6.250 steel!) Mehetünk ki az ajtón. Ennyi volt a a jellek kaland.

A következő küldetésünk az lesz, hogy lekutassuk a Dragonlance nevű negyven erős legyvert (a damoban 75-öt is ütött vele a program), amire Garath-ban fogunk ráélni. Az óráknál próbálunk meg blokkolni. Találkozunk egy emberrel, aki segíteni fog nekünk, azóval kövessük. Az északi városrészt a választó el, amelyet a btkos ajtókat úgy tudjuk lefedezni, hogy a fel leté fordulunk — aztán keresztülmegyünk rajtuk. Az északkelet lészon egy pap órnó egy kisét kincset, néhány kígyó és élőholt társaságában. A toronyba vezöl btkoságot pedig az északi fel közepén van. A folyosóról nyíló ajtókon be lehet menni (a vállalkozó kedvűek meg is leszik) — csak nem érdemes, mert mindenhol megtámadnak és csak nagyon kevésnél van pénz. A toronyban lelélek igyekszünk (a negyedik szinten van kincs, valamint varázslókereszt). A kilencedik szinten van a kincseskamra, ami majdnem ló óra. Ha a másik ajtón megyünk be, akkor megint sárkánytojásokkal csomogból ürgölkész lesz szerencsénk. Azonkívül mi van az a bizonyos Myrtari nyú figura is — kezében meg a Dragonlance (Sárkánylándzsa). A csomogotok rátkámadnak, miközben Myrtari lelélek menekül. Győzzük le a támadókat (kőnyű az mondani...), majd nyomás lefelé a menekülő istán. Küldjük másvilágra az összes utunkba kerülő őrt, aztán eléjük a lóvadász szintet. Itt vár rák a lándzsa figura. Itt van lekota sárkány társaságában. Ó szépen feladunk egy vörös sárkány talára és a lóvadász elhúzza a székot — persze a lándzsa magával a lándzsát is. Nekünk meg a lándzsa sárkányokat. Miután lecsapódunk őket, lelétszítjük is az őtőlük küldetést és északkelet felé távozhatunk.

A következő küldetésben Sir Dargaud siránthal kell megvédenünk. Ez a lóty két tépesszár találhat az állomástól északnyugatra. Nyugal lelé indult fordulunk be az északi nyíló első ajtón és egy hang figyelmeztet bennünket. Kincseskamrába jutunk, de nem szabad semmit elvennünk. Menjünk végig a kamráon, de ne nyúljunk hozzá semmihez (egyszer azért kipróbálhatjuk). Ha a végére érünk, vissza a sár középe lelé és be az első dől fel nyíló ajtón. A hang bejelenti, hogy megkezdjük a baluraag próbát (a j) lova szöszet ut el... stb). Előbb egy kőonás zúdul a nyakunkba, majd négy csontváz lova leg belöglökni bennünket. Na lassunk el egyik küzdőterén előt sem, bármilyen rosszul is állunk (lesz meg néhány denver, patkány, aztán négy csontváz sárkány — mindegyik élőholt!). A hang ezután közli, hogy teljesítettük a próbát (csak a lova kap tapasztalati pontot), aztán vány a sár északkelet lész. A hang bejelenti a becsúsl (vagy dicsőség?) próbát. A következő szobában egy ezellem a segítségünkre lép — adhatunk neki pénzt, életről, tárgyat vagy esetleg mindhármat. Adjunk mondjuk mindhármat. A szellem közli, hogy életről nem kell adnunk (a pénzünk és a tárgyak egy lész viszont elutunk). Továbbmenve vegyük el a jobb oldali kardot és adjuk oda a szörnyektől helyzetben lévő lelkének. Letudtuk ezt a próbát is. Hátra van még a lélelem próbátétele. Irány a börtön ajtó és bulogunk be a tűzgyűnkbe. A harmadiknál egy kis meglepetés bukkanunk (ez kitévelesen a hullámos lejából való). Már csak egy ajtó marad hátra, a déli. Néhány pillanat múlva egy pár vérbolagot draconian jelt működésünket, aztán megint néhány kérdésre kell telőnünk. Mindig a lovaival választózzunk! Ezután véget érnek a mi megpróbáltatásaink megkezdjük Sir Dargaud szellemé és közli, hogy most már nyugalomra lelt a lelke, mert a két egy igaz lova, aki kiálta az összes próbát. Ad egy csomó kincset és felgyógyítja a csapatunkat is. Pihenés után kitéle leledve néhány draconianus botlunk, akik ki akartak lozanni a sár, de a szellemek megvédték tulajdonukat (most majd mi játsszuk ezt velük).

A hetedik küldetés az ogra leányjának leledése lesz. Amikor belebotlunk az órákba bájunk barátságosra velük — különben viselhettek a kövőcszemények. A középpontban álló lázba belepve egy vte kollós közepén találjuk megunkat éppen a Gonosz szolgálatára ekefák lefedegdni az ogra, de néhányuk ezzel nem ér egyet. A csalóban (mivel természetesen az jón) az ellenzőkkel tárogatjuk (a házunk mögött álló ogra velünk vannak). Ezután a leibűt draconianokat kell megölni, ami már egy kicsit könnyebb lesz, de az ogra továbbra is tárogatnak bennünket. Most bemehetünk a szemközti ajtón. Grawnak főnök szobájába, ahol az illető lebeszélhetjük a jónhoz való csatlakozásra.

A nyolcadik küldetésben ismét kell szereznünk a déli lóvadászról (outpost). Meglepetésünkre arról most egy rendes 3D képet kapunk. Az órák elkísérnek bennünket a lóvadászhoz, aki meghallgat minket, aztán ismét kikísérnek. Néhány lépésnyira van innat a legadó, amelynek a hátsó szobájában szörnyűlunk kapunk az állomást elfoglalt a Gonosz, csak úgyesen lelé a dolog — a parancsnok egy draconian! Ehhez tudni kell, hogy a sárkányok képesek ember alak öltésére, viszont ebben a formájukban sokkal sebezhetőbbek is. Ezért küzdőterem előtt visszaváltoznak eredeti formájukra.

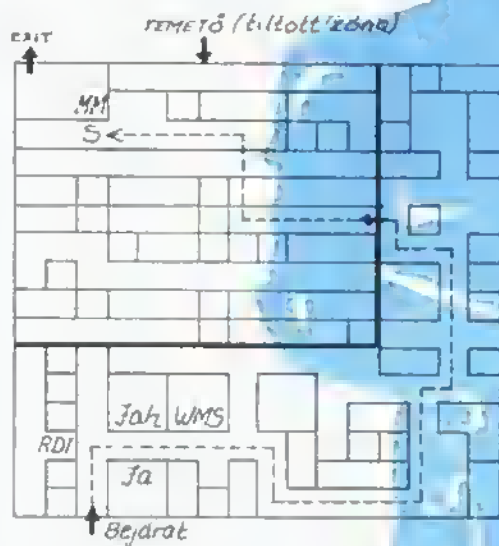
Vissza a parancsnokhoz és győzzük le népes seregével egyetemben. A csata előtt még elküld valakit, hogy figyelmeztesse a veszélyre Jadehengot. Hogy kicsoda is ő? Nem sokára majd ládóbbanunk. A balra lévő ajtó mögött néhány foglyot szabadíthatunk ki, akik hajlandók segíteni, ha szeretnék is biztonságban tudhatjuk. Keresgélj megint és szabadítsuk ki ezeket is (szép munka lesz). Ezután a volt foglyokkal együtt menjünk be a parancsnok szobájából jobbra vezető ajtón. Egy zöld sarkány van és meg egy hatalmas hadsereg — na ő az a bizonyos Jadeheng. Hát próbáljuk megölni, bár nem túl sok esélyünk van (ilyenkor már érdemes bevetni a korábban talált *Ward of Fimbo*-t). Ha nyertünk, akkor lelesztettük azt a küldetést is. A kifencodt lelvonás *Sir Karl* kiszabadítása lesz. Amikor visszatérünk a közepő határellomásra, föléb kerülünk figyelmeztetésekre. Maye elmondja, hogy megtámadták őket és az ellenség elrabolta *Sir Karl*. Mielőtt elmenünk a parancsnokhoz készüljünk fel az akcióra életre-morra, varázslatok memorizálva, pénz lerakva. *Sir Matthias* már vár bennünket és azt kívánja, hogy hozzuk vissza szegény lovagot. Távozóban ismét Maye-vel találkozunk, aki azt szeretné, hogy tartsunk vele. Elvissz bennünket *Nevan*-ba egy kis tóhoz. Innen két lépésre van a város bázisa, ahova azonnal be is lépünk, ha nem Maye-vel jövünk, akkor egész Nevant keresztül kell menni. Velekednünk magunkkal irány a délnyugati sarok — közöttük érdekes dolgok derülnek ki, Maye egy emberi alakot öltött ezüst sarkány, aki szerelmes *Sir Karl*-ba (hogy nekünk vannak!). Egy darabig segít is minket a küzdelemben, de ha elertük a sarkot egy képet fogunk látni, amit megvizsgálva az lesz az eredmény, hogy tovább már nem segít. Menjünk le, majd ki a szemközti ajtó választékán. A folyosóról balra nyíló második ajtó mögött élnek halom a börtön és a következő ajtó mögött megtaláljuk *Tanis*-t, aki elmondja, hogy a leledat változott. A *Prison Lord* által fogva tartott foglyokat kell kiszabadítani. A

linien végén dőle nyíló ajtó mögött újabb őrkök szenderülnek jobboldalra, aztán átkutathatjuk a szobákat. Az egyik fogoly közli, hogy a gyermekét látunk fogva elvezetni — nem rossz ötlet. (Talán a *Gnome* lapjából való a fiú? — *CoVboy*) Visszatérve *Tanis* vár ránk és elmondja, hogy a leledatot teljesítettük, már csak a távozás van hátra (az ajtó a nyugati falban van). A kőzökentrébe jutunk, ahol néhány tapasztalt pontért megmehetjük az m lévő foglyokat is (m van egy ékszerrel teli szoba is). Ha dől fel indulunk a nagy folyosón, a sarkon a *Prison Lord* szobájába érünk (molekkel egy hatalmas álmédia). Ha nem érdeklődünk iránta, akkor leoldjuk be a sarkot, ahol loválkodva két zöld sarkányhoz lesz szerencsénk. Igaz hozzávalók nélkül — de így is epp elegendő kemény falatok lesznek. Mutasd legyűrtük őket, néhány lépés után megpillantjuk a kőzöket. Távozás előtt még találhatunk egy bódón sarkányt, néhány tapasztalt pontért.

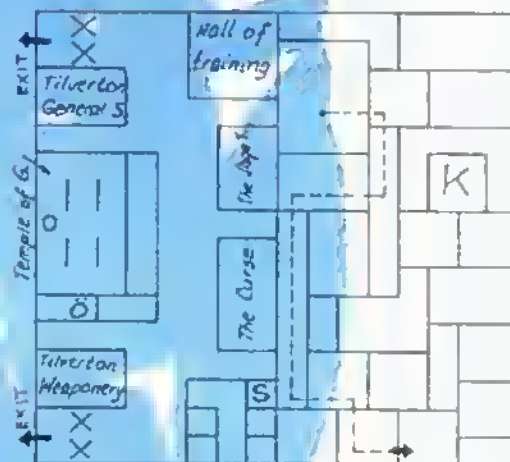
A szedik (és egyben utolsó) küldetés *Sancton* földterébe. Ez a legdélrebb lévő város, ott van a *Gonosz* urának a lakhelye. Ez a legizgalmasabb, legjobb küldetés — ezért nem is liom le, csak néhány tipp.

- *Sancton*: egy kincs
- *Huerzyt*: három kincs és egy ajándék a szellemektől
- *Duergast*: *Dragonlance*, *Scym* (hohe)
- Kérni az egyik segítségét lesz szükség. Ígyünk barátságosak velük
- a kőcanskamában talál egy egyszerű nevű tárgy (Dagger, Shield) mind varázsszerű tárgyak!

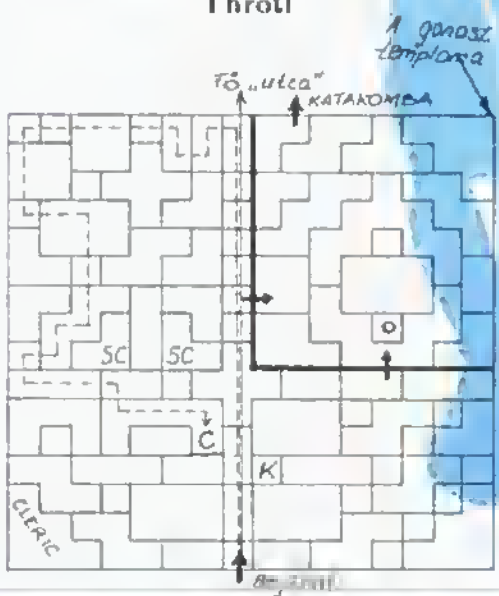
A végső győzelem után meg egy látogatás a parancsnoknál és elfolvashatjuk a **PROCLAMATION: THE GOOD ARMIES ARE TRIUMPHANT BECAUSE THE ACT UP SOME GREAT HEROES** sorokkal kezdődő szöveget. Aztán felhatjuk a kőzöket a **SECRET OF THE SILVER BLADES**-re — most már az a játék következik az **SSI AD&D** sorozatában.



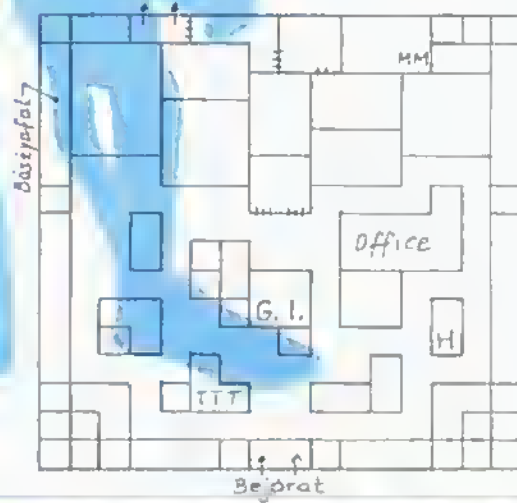
Throtl



Garath



Jelek



Tilverton

hogy nem tuduk leközölni őket:

Ha mi az? Már megint CoVboy-levelezést olvasol matekórán? Ahelyett, hogy a zsinusz-féle tanulmányozása által nyújtott nagyszerű élvezetbe merülnél?... Ha vektorgeometriára lenne, akkor most csúszd be, mert a megszerzett ismeretek esztendő jöl jönnek otthon, a legújabb demo gyűjteményed... Eham, Előzetes a réndíjgyűjtő bevezetőjéért, de a múltkor felhaborodott levelet képtem egy társától pontosabban szólva a tanár volt felhaborodva, nem a levél, hogy mit robb tanítványa az én gyönyörű fove-smetet bontgatja a pad alatt? Elnya banya! De még mindig jobb, mintha Halvati Dániel: Tshencsics a nagysebességű regényét böngészne, ami a Nepszava Könyvtárában gondozásában jelenik meg Krisztus után 1990-ben! (ez nem vicc: ilyen tényleg van és tényleg az a címe... az uszágósnál megvenni boldog-boldogtalan, nagyon tiszta meg minden). Egyébként ilyen kímés lebecsések alkalmával lehet a nyakam, hogy a CoV (CoVboy Postával együtt) "oktatási segédanyag" és ezt a Művelődési Miniszterium állította, nem én. Hát akkor ez a léma lezérva, a levelet a levél meg megnyitva, most ugyan egy kicsit kevesebb levél fér be ide, mint szokásosan, de azért remélem, hogy most is sikerül néhány tudományosnak lennünk! Az egyébként biztos, hogy ha még osztának Megalevel címet, akkor ez egyik biztosan bizonyos volna.

Commodore köztársaság

Helló CoVboy! (Add át az udvarletem minden-
knek a szerk.-ben)

Bár nem remélem, hogy levelemtől a II 75-be is
élet költözik, de azért link. Hőszor is azért,
mert ha jól emlékszem, valahol azt olvastam,
hogy időt arra való, hogy rabuljék.

(Nyomdahi-bal NYOMDAHI-BAL — CoVboy)

Hát én most az évszázad időhátlására készülök,
de tudom: ebből sajnos nem gazdasági meg
Máshorban azért link, mert legnap órási tel-
ledezésé jutottam. Hogy mi ez a megaditell?

Hát jó, elmúdom. Arról van szó, hogy este fél
12 körül normális ember módjára magamra
húztam a takarót és megpróbáltam aludni.

(Már dőlben élezi? — CoVboy) Ez pusztán
kísérletezés matad, mivel semmi álom nem
jött a szememre. Elkezdtem hát gondolkodni.

(Néha biztos te is szoktál, bár válaszaidon ez
nem nagyon látszik...) Szóval cme felelőnk pil-
lanathoz eszembe jutott a kedvence lapom: a
Commodore Világ. Ez ugye nem meglepő, de
még szerencse, hogy alvós elől villant agyamba
a képe, mert ha már aludtam volna, biztosan
felriadok — a rémálomok ugyanis allergiás
vagyunk. Rájöttem, hogy a mai világban sorra
alakulnak és bomlanak fel a pártok — hogy
lehet az hogy a Commodore-tábor még nem
alkotott pártot? Magyarországon legalább
száz-százhusz ezer Commodore biztosan van, de
nem lepődnek meg, ha ez a szám több lenne. (A
fanéba lel Akkor miért nem vasz mindegyik
CoV-ot? — CoVboy) Ekkora taglétszáma
talán egy pártnak sincs, ezért tovább menjem a
gondolászorvában. Mi lenne, ha nem pártot,
hanem államot alapítanánk. (Jól Mindig sze-
rettem volna bekerülni a történelemköny-
vekbe l. (Szent) CoVboy néven — CoVboy)

Ez azért is praktikus lenne, mert már lenne egy
"állami" lapja is az újságnak. Na melyik az?

Hát persze: a Commodore Világ. Az állam
névén a javaslatom a következő: Commodore
World. Így csak az írásban különbözne az áll-
mi ajtó neve az állam nevéől. Ezek után már
csak egyvalami következhet: ezennel kiáltom
a Commodore World államigazgató köztársasá-
got. (Ha nem hallottad volna, olvasd el még
egyszer.) Egy jó államnak természetesen van
kormányja és alkotmánya. Nahát én mindkettőt
elkészítettem. Íme a miniszteri kinevezésekben
részesül személyek névsora:

CoVboy: postaügyi miniszter,
I 75: játé- és felhasználóügyi miniszter.

Kü (Tadé): belső grafikáért felelős miniszter,
Kondrán 90: horiditit felelős miniszter (A
Parlament ezt a kinevezést leszavazta és
az előbbi tárca alá sorolta — CoVboy)

Szilász György (CIV 4.): pénzügyminiszter.

Fehérvári Balázs (CoV 6.): költészeti miniszter.

Sólymárm (CoV 6.): cenzúraügyi miniszter.

A névsor természetesen nem teljes. Hát
vagyunk még én is. (Ahát kibújt a szög a
zakból — CoVboy) Szerény személyem
máshál állvevén iratkozom fel, hogy a nép esel-
leges lázadása esetén megússzam a megküve-
rését. Az én álvevem (az ötlet alapját töltö-
lve, de sajnos akkor sem lettem gazdag):
StüBoy. Mielőtt valaki téves asszociációra
ragadtatná magát, elmondom, hogy Zalacger-
szegen a Sáványi Éndre Gimnáziumban (SÉG)
tanultok, és ott az iskolai képűség hátsóján
ezzel az álvevél fényképezett cikkeken keresszél
rémisztettem a gyauállan nézőket. (Copyright
jogokért hiába is pereinel, nem fizetek.) Az én
üztem tehát: pénz- és tárca nélküli miniszter,

alkotmánybíró jogkarral. (Évéri nem fizetek...)
Az állam államáról bővebben az alkotmány-
ban, melyet a mellékletben küldök. (...) Ha
nagyon kipróbáltad volna magad a nyáron és rá
is érsz, válaszolj, melyenkor találod a CW ötlet-
tél. Ha viszont csak egy lágy ivelésre tartod
mellőlni a szemétkorát, inkább ne írd
meg. Hőre is remélek, ha a levelem megjele-
ne a CoVban. Hár ezt kétem, mert esetleg az
ELITE helyére felelnél, hiszen a beszűkítá-
sokkal együtt biztos csak felhatalásian tudnád
közölni. (Hahého... — CoVboy) Ugy hallom,
az ELITE-t befektették. Hát jó! Né most
már abbahagyom. Még majd írok de előbb
válaszolj! (Már válaszolom, de nehogy
véletlenül egy CW átlógó gazdasági cso-
magnertvet maraszolj küldeni! — CoVboy)

A Commodore World alkotmánya

(tervező: idegrendellenek...)

(CoVboy-kommentárokkal a még
erősebbeknek — CoVboy)

1.§: (1) A Commodore World önálló, szuverén
állam. (Már megemlíre az addó engedék...
— de ez nem tartozik az alkotmány szöve-
géhez.)

(2) A Commodore World államhírműja:
számítógépes köztársaság. (Jobb lenne
talán egy szimula monachiak. Rógtón
tudnák is jöveszolni egy királyt)

2.§: (1) A Commodore Worldban minden gép-
ilpus egyenrangú.

(2) Az állam megalapításának célja, hogy
egyesítse a Commodore számítógépek
iránít érdekeltőket.

3.§: (1) A CW-nak mindenki állampolgára
lehet, ha gépet a Commodore cég vagy
valamelyik távol-keleti kálozócég készített.

(2) A CW állampolgáira vonatkozik az
EINSZ emberi jogokról szóló deklaráuma
("Szerecsuk egymást, gyerekek...") (Klógé-
szítés: A nemzetiségi elemzők aztól-
nak lavela palanólának minősítették és
kormányuk külföldi kukákba ejtették.)

(3) Commodore géppel nem rendelkezők is
lehetnek a CW állampolgárai, ha betartják
az alkotmány 4.8-ának (1)/(3) bekezdését.

Ebben az esetben jogaik megegyeznek a
géppel rendelkező állampolgárok jogaival.

4.8: (1) A CW pénzügyi alapja a havunként
kibőlt 49,— Ft-os addó. (Itt egyből egy
alkotmánymódosítási tiszáztságot.)

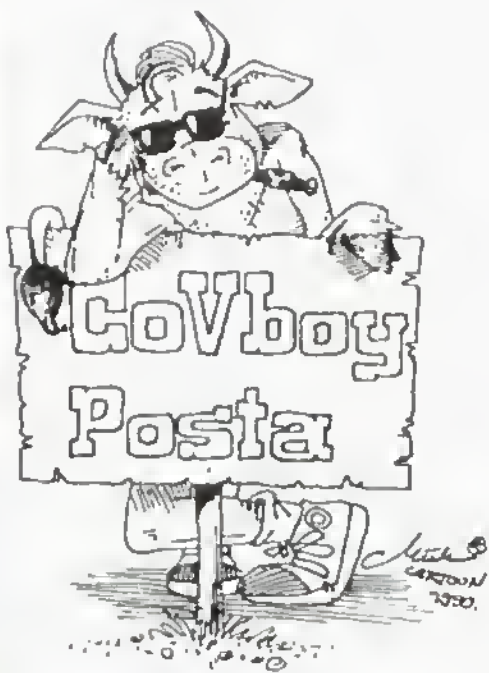
(2) Az addó befizetése esetén a CW áll-
polgárai ingyen kapják az állami lapot, a
CoV-ot.

(3) Az addó az újságíróknál lehet befizet-
ni és ott mindjárt meg is kaphatják az
ingyenes újságot. (Klógészítés: Viszont
sokkal egyszerűbb, meg jobb, meg
szébb, ha az ingyenes újságot rógtón
meg is rendelik a minisztertanácsától.)

(4) Ha valaki esetleg elmulasztotta volna
befizetni az esedékes adóját, az róvaszín
postautalványon pótolhatja a mulasztást,
ez esetben Posta díján kapja meg az ingy-
enes újságot, amelyhez még hozzájárul a képe-
delmi járulék.

(5) Az addó emelésének joga a játé- és fel-
használóügyi, valamint a postaügyi minis-
terek hatáskörébe tartozik.

(6) Az addóemelésrel kapcsolatban a CW
összes állampolgárának kizárólag vélemé-
nyezési joga van, és is inkább csak szóban.
(A nyomdaiesték kímélése miatt.)



5.§: (1) A befolyó összeg felett a postautógi és a
játék stb. miniszter rendelkezik. Felhaszná-
lásáról és döntene, de kotelesek minden
hónaphan az állam lapjának a megjelente-
téséről gondolkodni.

(2) Aki a CW pénzügyet hánt érdeklődik,
az államból való kitagadást kockáztatja.
(Tombol a demokrácia...)

6.§: A miniszterek kinevezéséről a postautógi
miniszter dönt. Kivételek ez alól az utóknis
miniszterek, akiket csak saját kérésükre
lehet felmenteni pusztuk alól. Nekik
jogukban áll utódait kinevezni. Ha ezzel
a jogukkal nem élnek, ezt a jogkört a postu-
ügyi miniszter kapja. (Ezt hívják szalámi-
taklónak.) A kinevezéseket előzetes
pályamunkák (levelek) alapján lehet buzá-
jálni.

(1) Állandó miniszterek. (a listát ld. a levél-
ben)

(2) A pénz- és tárca nélküli miniszter bele-
egyezése nélkül az alkotmány szövege nem
módosítható (valami hatalmat én is aka-
rok). Újabb paragrafusok felvételével,
meglévő módosításai minden CW áll-
polgár kezdeményezheti. (...) ha akar
megának egy kormányzati szntú dönté-
tést az elutasításról. Természetesen a
nehéz gazdasági helyzetet hivatkozva.)

(4) A belső grafikáért felelős miniszter
koteles időről-iddte új lapokkal (Klógé-
szítés: és borítékkal) gyönyörködtetni az
állampolgárait.

(5) A pénzügyi miniszter a könyvelési kizá-
rólág saját maga által írt, elindíthatatlan
rendszerprogramok segítségével hexadeci-
mális formában koteles végrehajtani.

(6) Az állampolgári idegeket kímélendő, a
kultészeti miniszternek ajánlatos halgat-
nia.

7.§: (1) Minden hónaphan kiutalásra kerül egy
Mega-miniszteri kinevezés, amely 1 hóna-
püg érvényes.

(2) Egy személyre csak egy miniszteri tárca
ruházható.

(3) Ha a miniszteri tárca he van lőve,
nagy tettek elismeréseként államtitkár
kinevezés adományozható. Az államtitkár
címe nincs korlátozás.

(4) A Mega-miniszteri és az államtitkár
pályaművei az állami újságban közre léte-
nek.

8.§: (1) Az alkotmány szövege a postautógi
miniszter részéről mindenreind beszutká-
lás tilos. (A postautógi miniszter az
alkotmány azon pontját nyomdahi-
nak és fovevésnek definiálja és csak
azért is szurkál.)

(2) Más iratokba a postautógi miniszternek
beszűrőkösi joga van.

Há! egyelőre ennyi.

(Frappáns befejezés egy alkotmánynak)

CoVboy: Huhuhuhuhú! Nam rantott baglyot abedetek, csak maglapódékor ilyen hangokat adok ki. Az ötlet ugyan meg lehetett, senkinek nem jutott ki a fejéből — mindenesetre nem rossz! Tormézetesen meg apróbb kiegészítések szorult a dolog. Például azonnal letta költi hozni a FITESZ-t (Fiatal Tohászspalantók Szövetsége), akik majd olyan erdőkész feladatokkal taszítják teljessé az enarchiát, mint például hogy egy tahennak na négy lába legyen, hanem öt és fel és egyébként a tilkakoznak majd minden olyan, aminek lanna valamit értelme. Azonkívül még egyéb rendkívül fontos problémák is vannak: azonnal meg kell szüntetni az almuft világias emlékeztető deligokat! A Lanin körutat például azonnali hatállyal nevezzék át LAST NINJA-selány-nyá, a Vöröshadsereg utakat GD TD HELL-dűlökké, a Marx Károly KGTE pedig legyen HOW TD BE A COMPLETE BASTARD-ova-da. A további névváltoztatásokat egy felhívatalos baréti létogatáson nálunk járó RND-függyvény fogja genarálni: a lanyag ez, hogy nehogy véletlenül visszataláljon oda az állampolgár, ahol egy hefa jár. Ez egy nagyon fontos dolog. Meg egyébként is egy ilyen frankó államnak pont arra van penza. A demokráciát hangsúlyozandó népszavazásokat írunk ki, hogy legyen-e népszavazás arról, hogy legyen-e népszavazás. Azonkívül a Szabadság-azobor na pálmávalat tartson a kezében, hanem egy Quickshot lit. Az MTK-pályán borzalmat koncertek helyett DRAGON WARS-t rendezzenek. Nyilvánítsák védott madárnak BATMAN-t. Az Esti Másodban DUCK TALES-t adjanak. Mi akarjuk megrendezni a következő eviteld közepére asadékos Budapest-Becs copy-parit. Himnuszunk bevezelő taktusait egy formattáló drive fogja játszani. Az állam zászlajában szortcsikok lesznek. Nemzeti ételünk a TókódaMakos laaz (falsról még nem döntöttem, de majd contact-olok Bajorország-gal). Végül, da nem utolsósorban, rem lahol szerezni egy rasat-gombot...

Matekóra

Helló CoVboy!

Hazatele mentel a szilból rájöttem, hogy zseni vagyok! (Az jó, akkor holnapot! mai nem is kell menni... — CoVboy) Ugyanis egy lenom-nálas javaslatom van a számolokra, mely riválitáspontoktól, a Népszabadságtól származik (Pardon: kődől? — CoVboy) pár héttel eze-lől a NSZ-ára 6,50 volt 8 oldal terjedelemben. Majd [mami Ingely?] ehhez hozzávetélek újabb 8 oldalt, aminek a fele hirdetés és az újsg továbbra is 6,50 marad. Szerintem ez is legye-ték 32 héttel 48 oldal, amelyből 4 lap lehetne hirdetés. Ugy tudom, hárszeret történet-oldal a tartfának (Az attól függ, hogy kébe mennyi-ra lehet megvásárolni a Tisztelet Megrenda-lóit — CoVboy) így számunként 160 000 gól-ne osztr, mely (szerintem) bőven elég arra, hogy továbbra is 53 Ft maradjon, máha az újsg állatunk tri terjedelme 40 (48-8) oldal-ra növekedne. Ezt aláírásával az a tény is, hogy egy szám nyomtatási ára 270 000 Ft (SpV 22), ami 32 oldal és még a hirdetés is lenne van! Ha esetleg hibák becsúszásával 10 ezer-rel növekedne az előállítás díja, 16 oldal így is 280 ezer osztva 2 vel= 140 000 Ft lenne, míg a hirdetésekkel behűtő összeg 160 000. Így tehát egy szám (ha nem is név) az így megnövekedő olvasor tábor) 20 35 ezer Ft többletet termelne, ami az SpV-nek adható. Vagy nem K, hanem 7 oldal lenne a hirdetés (bár szerintem inkább az első változatunk). Kinyitogya kérlek titeket, hogy egyeztetek belé! Ha azt mondjátok, hogy ez őrást többletmunka, akkor itt lehetne TókódaMakos (úgyis márciusban álltam fel az Andy Capp letről és még mindig nem jelent meg, tehát állatunk állapotok urál-kodnak arról, hogy Programizástechnika [most úgyis kimaradt] vagy lehetne 3 oldal olvasor hirdetés vagy 4-5 oldal CoVboy Posta (vile!) Leértérintjük meg a leveleket! És remélem jó ötletnek tartjátok, vagyis a követ-kező CoV már 48 oldalas lesz. Szerintem mászár vállalatok kapkodásnak reklámhe-lyért. (.) A másik szuper ötletem, hogy minden CoV-ban és SpV-ben legyen benne, hogy mi-les a következő számban. Ennek jó helye lenne

például a lent említett plusz oldalakon. Hár-ezek az én magánvéleményeim és néhány helyen túl húzhatok egy kereszt, de lécci tüntölj-tek meg (különösen az első)! Maradnak íze-leket! FUI, OP VIKTOR, Budapest CoVboy: Aha. Nam rossz ötletek. Csak van néhány apróság, ami abból következik, hogy nam ismered a nyomdai ártolyamo-kat, a pénzügyi szabályokat, atb. Most akkor bevezető következik abba, amit a Dr. Kupa navú Al "vállalkozásbarát adópolitika-nak" nevezett. Kezdjük onnan, hogy az SpV 22. februar végén jelent meg, követke-zéseppen januárban írják. Azóta pedig már volt egy papírártelés (mire azt olva-sod, addigra meg egy 40-60%-os). De számoljunk csak azzal, OK? Ha bocsor-do-gal hozzáad 160 a reklámból, akkor ugya-ria van egy kis AFA is: befizetaz szépen az állam baci zaebe 32-t, marad 128. Navezzük azt bruttó nyereságnak. Ujabb bökkenő következik: orra ugyebár adó-znod is kéne, merthogy ez jövedelem. Namármost örömmel konstátálod, hogy egy olyan adószámban találod magad, ahol minden befolyó pénzodnak kaba a fala magintcsak bevondorol a derék állam baci zaebe (merthogy a CoV azidalg magánkiadás volt, SZJA-ban lehetett kido-balni a pénzt, amit kerestél). Ha jól számo-lom, akkor 64-nél tartunk, nevezzük azt natto jövedelemnek. A nyomdaköltégek 140-jét viszont a nattoból kell befizetned, hihihi, de jó vicc. 64.000-140.000=-76.000. Nagyon jól tanna az SpV-nek, ha azt mind ocsodnánk neki... Viszont van plusz 8 oldal hirdete a CoV-ban, ami bizonyára érdekes olvasmány mindenkinek: növekszik tőle az olvasóitabér... Az NSZ azért tudta magca-lalni ezt, mert napilap és legalább trszar akkora a példányszama, mint a CoV-nak (nam is beazalvo mondjuk a baziszarva-ról, ami netán szponzorálni is szokta). Ha több példányban nyomatsz valamit, akkor nagyobb ugyan a nyomdaköltség, viszont lényegesen csökken 1 db előállítási költsé-ga. Ha annyiban nyomatnánk a CoV-ot, mint az NSZ, akkor 1 példány előállítás költsége kb. a 40%-e lenne a mostaninak. Azt viszont nam tudom, kinak adnánk ol 200.000 CoV-ot... Na hagyjuk ezt a dolgot: unalmas téma az a sok szám. Az információ mennyiségét tormézetázaan mi is igyekszünk növelni, csak az oldal-számnövelésnél kevésbé számbotundóbb módszarral. Nam viccből mentek össze a belük a CoV-ban, hanem azért, mert így több szöveg fer al egy oldalra. Ez itt pól-deul 8 pontos Helvelica, 8 pontos sorame-léssel (azért lognak bele a nagy akazates belük az előbbi sorba, hihi). A bevezetőnél például 9 pontos soramelés van, amivel kb. 15 sorral kavasebbat tudok írni egy oldal-ra. Ha tesszem azt, a betűméretet 8-as soramelésnél isvaszem 7 pontosra (ld. mondjuk LARRY első 2 oldala a CoV tó-

ban), akkor egy sorba több karakter fer, megint vagy azonnal több van egy oldalra. Namármost itt van a csodás lehetőség, hogy H7 még olvasható 7 pontos sorame-léssel is (ld. LARRY 2. második 2 oldala), megint nyertünk vagy ezer karaktert. Well, ez már valami, bal az mér nem tul egész-segas szórakozás a szemnek. Így tehát az ilyen apró izéket nagyrészt ket hasabba tordalem, hogy ne jölözson a szemetek, amikol a következő sor elejét kerastak. A hasabközzal elmont egy csomó a nyere-segből, de nem baj, lehet terjeszkadni széleken meg hosszában is (most sokkal nagyobb helyen van szöveg, mint a legab-bi bunkó keratak között). Szemlelő pól-de: ha mondjuk a CoV 10-et ugyanugy csinalom, mint a 7. számot, akkor a DUCK TALES és a DRAGON WARS egy az egyben kimeradi volna. Parso ezek technikai dolgok, amiket nom veaz észre senki, meg nem is érdekel senki — ugorjunk. A második számú ötlet már jobb valamivel, bár mintha mer lattam volna egy helyen JÓN! JÓN! JÓN! (ITT VAN! ELMENT...) fellat-tal, itt az a probléma, hogy csak álta-nos alképzaléseink vannak arról, hogy vajon mi lesz a következő CoV-ban — nem túlzással azt is mondhatnam, hogy az köz-ben derül ki. Most például fogalmam sincs, hogy mi makkora lesz, mi far bo, mert 1,75 meg írja a szüföket (az előbb nézett al a szomszed azobából egy pepta sarkany, szoval lehet, hogy lesz BARD'S TALE-ünk). A prognózs tehát nem fog manni. Nem baj, vedd ugy, hogy a CoV egyfajta zaskba-macaka. Pontosabban zaskbamacaka...

Érdekes levél

Írtél CoVboy!

Anni sok az már sok! Immáron harmadik-án ragultok tollal. (Jól látja harmadjárú) Err HARMADIKARA. Mert ez a harmadik éri HARMADIK levelem onhoz. Az elsőben feltet-tem néhány kérdést (On számára tippanatul kényeseket), a tellem néhány javaslatot is. Az eredmény nem válasszolt. Miért talán tul kényis a CoV-ra néve a téma? Vagy esetleg túnyasnak nézte és még most is a s. alatt melen-getti, vagy talán papírhagyó trajtogatott belde-ami elcsúszdesevel jelezte hogy mikor vegye ki a lábat a favorból? Na mindegy, nem válasszolt, hát nem válasszolt. Azután itam még egy leve-tel. Ha részben felhívta a figyelmét hogy válasszoltjon már az első levelemtre, a második részben pedig volt ugyebár egy rejtvény. Ami nem borzalmas, hanem a borzalom helyét. És jött a válasz... A második levélre (má! Jember én nem azt kértém, hogy a másodikra válasszolt-jon, hanem az elsőre! És hogy írja a nevem!) En nem vagyok Vanyi. NEM VAGYOK VANYI! Err NEM VAGYOK VANYI VARGA VAGYOK! Err VARGA... De ha nem fogja fel akkor felhívom orisat! Bapna (Csak nyugodtan: baszálek hoh





nyelveken is — CoVboy) vagy esetleg kinaiul is, ha úgy olajja. (Ami a szép frásomat illeti, mármint hogy nem bírtam elvinni a nevemet — kétségtelenül szebb a leírásodhoz képest.) (A megoldás nagyon egyszerű: talán küldöned kellene feleszbortéket, amire ráírod a nevedet. Akkor pedig plane ne csodálkozzál, ha nem kapsz választ, mert a postások sokkal rövidebb ideig játszanak adventuereit az olvashatatlanság miatt, mint én — CoVboy) Na a tevényidő!... Az bizony fortélyos! Sőt! De direkt akarom, hogy ilyen legyen! Hogy látni való hogy szinte vakarja magát a feltűnési viselkedéstől. És hogy miért akarom ilyenre? Nos erősítse meg egy picit azt a pici agyát. (Pl. nézze meg a 8. számot) Mert ha talán nem jött rá akkor, elmehet nevezettségétől. (Mármint, hogy olyan sötét, hogy lecsúszott egy nem-csúsz) (Fogadjunk, hogy albánok kettővel is — CoVboy). Üdvözlétek! VARGA TAMÁS, Szilvák

Ü: Nehogy erre a levélre válaszoljon! az elsőre akarok választ! De ha nincs nálad az első levelem, akkor írja azt, hogy: Tamás úr! Irj már le légy szíves még 1 szer a legelső leveled Hódolattal. CoVboy.

Ü2: Idővel rájöttem, hogy ugysem fog megkérni erre (idővel kb. 2 hónap). Mivel 2 veréb elcsúszott, hogy az LSI-nél nagy mértékű lölyök a póke gyűjtemény társai, és a CoV-nál meg a kuloniasdás készítése. (Lelkészelelő: A 1. levelemben pont ezeket is szó volt. De azért megköszönhetné az ötleteimet ha más a busz nyereségből nem jutattak amit az ötleteim segítségével keresnek!)

CoVboy: Tisztelt Lovelér! Bár az Ön igen nagybecsű állása (állása, érti? STILUSAI) klassz idegcsúfó, mégis sikerült két (kettő, érti: HÁROM!) alkalommal végigolvasnom tisztelt levelét tisztelt. Azért teszem közzé, teljes torjodalmában tisztelt nagyzerű sorait, hogy a nagyérdemű te az összes megabóccaságot élvezhesse, amivel rothogva tisztelt Önnek, kedves tisztelt Lovelér, volt szerencséje ezt a szép füzetlapot találni (valószínűleg egy rövidbe tisztelt elektro-sokk közlése alatt). Talán a nyomtatás nem adja vissza az eredeti élvezetet, mindenesele értékes adalékként még iderakom az Ön tisztelt és értékes autogramját is.

Ugye Tamás.

amit én nagyon most első nakifutása "Únya Bernátnak" olvastam, de az bizonyára nem fog senkit ártani attól a nyilvánvaló dologtól, hogy tisztelt Önt Varga Tamásnak kell szólítani, ha asztig összehoznának Önnel a tisztelt pusztában. Talán tisztelt agyában megfordulhatott volna az a felfedezés, hogy amennyiben az első levélre nem válaszoltam volna, annak az oka talán az volt, hogy már magamt nem tudtam alol-

vosni tisztelt nevével és kedves címét, vagy esetleg meg sem kaptam. Mindezek után talán az is eszébe jutott volna, hogy az — Ön tisztelt sorazamosával olve — 2. illetve az itt látható 3. levelemben esetleg feltehető volna még egyszer nagybecsű kérdéselt (még ha azok oly kínosak is tisztelt számomra). Sejnosa tisztelt rejtvényeire sem emlékezem, de hát — mint Ön oly kedvesen megfogalmazta tisztelt girbe-gurba sorokban — picit az agyam. Gietulélók, hogy rópké két hónap alatt sikerült rájónnie, hogy "Tamás úr...!" kezdetű levelet nem nagyon fog kapni, bár csodálatra méltó, hogy két tisztelt utóiratát így rövid idő alatt sikerült összehoznia. Sejnosa nem tudom, hogy mi lehetett az ez Eveszad Üzlete, amit Ön nekem megírt, de később kikövetkeztettem, hogy növényevő halakat ekei áruháznál voltunk, ugyanis csak ebből lehet "busz nyereséghez" jutni. A nagyzerűen tisztelt écsészhez gratulálok, de javasolom, hogy inkább csinálja egyedül és okkor mi sem fogjuk Önt megolgni, ugyebár... A maderak csilipelésének halgatását továbbra is javasolom, mert az NAGYON megnyugtató az embert. Ezzel a hasznos tanaccsal zárom le a tiszteltől avasimait tisztelt Önhöz, mert szeretném, ha valamilyen módon sikerülne egyszerre elolvasnia a válaszomat és mostanában olyan hítek koptak lébe, hogy az ápolók csak fél óra szabadfoglalkozást engedélyeznek...

Etalon

HI COVBOY + COVBOY HIRGÁD!

Helló mindenkinek! Hát most csak egy fogatok (mint mindig). Nem akarok a gumiszobában kiküldeni, minthogy ugyanis a szerveztem megérleltetésének a mértéke ugyanabban az intervallumban van, mint az a szám, amelyet úgy kaptam, hogy megszámoztam azokat az alkalmakat, amikor általában hűnnem vértessétem egyes ügyejeit nem a MYTH nevű, semmi számítógépre készült játékiprogram kapcsolja az almi állapotba, mikor a fenti nevezett egyen az elektronikus gépezet előtt üldögélt. (Szép volt, mi? Petőli furgni kezdett a strámban (fordulatszám: 6 000/perc) és olyan mélyre feltérta magát, hogy még a Morvar-expedíció sem akadt a nyomára). A szám 0-tól 0-ig terjedő tartományban állítható egész szám. A helytelen megjelölés közötti lázmérés cumikat számoluk ki (az első öt megjelölés használati utasítást is kap hozzá).

Megvan, hogyan vidíthatnánk fel 0.75-öt! A barátom a múltkor azt mondta, hogy nekem az Átlagosnál több életkedv van. A dolog pillanatszerűen: ebből 0.25-öt átlaszunk 0.75-be és READY. No problem. Hogy ki csinálja a mértéket? Ó, néhány Megjelölésről szívesen elváltatás (még szívesebben is néhányat urunkban a LASI NINJA). Bár ez esetben valószínű, hogy a 0.25 mellett még 1 egész is elszállna belőle. Hurr... már látszik is Robin Cook-ot, bombabakat lesz a könyvből,

amit trunk. Majd te is kapsz a zsúzóidól, egy parkos villa HRI szobával, a garázsában néhány Rolls Royce, Ferrari, Porsche, Aston Martin típusú járgánnyal meglele! Mondjuk Káhlernában, a tengerparton jó lesz? (A Bahamákban azért nem, mert úgy tudom, ott már van egy kis palitód.) Ja, és még valami: milyen szívesek legyenek az autók? (Látát szoroltnak, zöld felínkel és rúzaazsin oblakokkal. Köszönöm. Aztán még "nem-e-lehet-ne-e", hogy a karekek a monetárral 90 fokos azóget zájanak be? Az nagyon esoteti dolog lenne... — CoVboy) Ja, adj nekem tanácsot: beküldjem a TukosMáknak a HEAVY METAL leírását? (Thanks, de inkább ne. Már megírték vagy ötön... — CoVboy) Hát a grafikai kidolgozás minősége valószínű nem egészen méltó össze mondjuk az DTP, WOLFFtal. Bár mire ezeket a sárgákat írom, már újra megjellett a leírása az 576 Kbyte-ban. (Mögölelt. Nelunk biztos nem, mert itt senki sem képes végigjárszoni az ilyen bonyolult, összelelt játékokkal, amelyek csak 453 trainer van. Egy ilyen feladatot meghaladja azelőmi képességeinket. Egyébként is utáljuk bonyolítani az életünket, tehát egyszerű RPG-kre és unalmas kalandjátékokra szakosodtunk. Ródszusi csak fekete-fehérben — CoVboy) Látad? Jó drága, viszont szép képek vannak benne. (Mielőtt meg bombulva szarlanád arcodhoz a papírszárkendőt, kérlek vedeték, hogy nem parolok el tőletek, megesszem a CoV-ot). Látad az OP "THUNDERBOLT" (Látom... — CoVboy) Az írói szemtem vilámmelyik zárkában csontcsanak, szándékos halálakéremzés — rikoltozásnak vadjával. A VENIETTA viszont lád, de kaka (az utód alá dugulok, kispalán). Minden bonus-rúce a börtönben. Nehogy azt higgyétek, hogy idült alkoholisták vagyok (hukk!). Bár a leveleim olyanok, mintha a delirium tremens állapotában tródit volna, ugye? Adias CoVboy + CoV + tovarsi (boculni)! Ha elég ideig nem jelenik meg a következő CoV, nagyon jóga leszlek és a város egyik rétege megmenekedhet szadista hajlamaimmal is. Ez a réteget újságírók nővel illetik. A szadista hajlamaim kiélese pedig abban az antiszociális eszelekedésben fog megnyilvánulni, hogy elrabolom az összes utamba akadót árust, majd egyenként felültem a lepcsőkölőre és lecsúszatom őket. Kizárólag olyan kurtát vehet részt az akcióban, amely végén egy nagydob méretű dulet látható.

Híru. Petőli Hollywoodban mászott ki a földből és egyből filmsztár vált belőle: kőzetepet kapott a Zumbi Dance (szabad fordításban: Hullakoppta, am. buntörőmben. (Akinék nem sikerül rájönnie, hogyan került Petőli Hollywoodba, azok lázmérés cumik baldog tulajdonosai lehetnek). Ugye én + az océ CoVboy: A "bonua-cuccok" alatt a válaszborték volt értendő. Hát azt köszönöm — de mit válaszoljak erre a levélre? Mit válaszoljak, amikor nem kérdeztél semmit?! Egy csomón írtok olyan levelet, mint ez ("hét csak úgy fogatok" vagy "ezért írtam, mert szereink a válaszonon egy jól röhögn"), aztán miután válaszoltam, okkor jön a következő levél, hogy miért írtam olyan keveset?! Engem ugyan minden levél azórkasztat, de ha a poopshowk mintájára "CoVboy-mailshow" játszmom ("Kedves Felhasználó! Üdvözlök! Újonnan megnyitott helyaégünkben! Az automata válaszborték bedobásaia üzemel: telei nehégyezer oldalt külföldi marhaságokkal. A nem rendeltetészerű használatért felolásgot aajnos nem vállalunk!"), akkor ez olvaszt az időt azok alól, akik tényleg kezdtek valamit — azoknál közt levél között néhány pöröl egy azóvgszorkasztó előtt is al kell tőtenem, mert jó lenne esetleg a következő CoV-ot minél előbb nyomdában adni, hogy minél előbb megjelenhessen. Ez az oka annak, hogy a válaszeveleim néha 3 nap, néha meg 3 hét múlva érkeznek meg (egy-egy hónapban minden ezadit levélről bonus jutalmat kap: 3 év múlva küldök neki levelet, heha...). Egyébként ezt a levelet csak azért raktam be ide, hogy ne kelljen a válaszalmban állandóan telniem: bárk nyugodtan írjon nakam — de ha csak jópofaag, akkor arra hadd ne kelljen már hozzá oldalekon karszól választolnom, jó!...

COMPUTER KARÁCSONY'90

Hirdetések

Idén is rendelkezésükre állnak a helyszínen hirdetéseszközök.
Híngos reklám: 20,- Ft-ért többször bemondjuk az általed megadott szöveget.
Bádműve: A/4-es lapenként 6,- Ft-ért sokszoroztjuk, és ha kéred terjesztjük is az általed megadott szöveget.

Egyéb kínálatunk

Vegyél igénybe a helyszínen a Csokonai Művelődési Ház BORONA Számítógépes Cserapertinét Kereső Szolgálatát. Termék között szerepel a DTP-bemutató a legkorszerűbb eszközökkel.

Ajándékvásár

Ha még eddig nem vettél meg a karácsonyi ajándékot, most megveheted! Programok és azakkönyvek széles választékával várjuk!

Hogy biztosan idetalálj:

Az Engels tőrtől az 1-es, a Keletől a 7-es, a Nyugattól a 12-es autóbusszal, a Déltől pedig a 10-es villamossal gyere! Minden kedves látogatót, aki nyugdíjas, katonai vagy diák, 20,- Ft-ért, mások 40,- Ft-ért válthatják meg belépőjegyüket.

Randevényünk vendökei:

ALAPLAP-szerkesztőség,
576Kbyte-Szerkesztőség,
OTR-XV-Kerületi Fiók,
NOVOTRADE RT,
CEDRUS RT,
576Kbyte

Programbörze

Saját fejlesztésű szoftverek eladására is biztosítottunk helyet.

Hardvervásár

Elsősorban klisiparcsok, klisokészítők, figyelmeztetjük ajánljuk.
Börze díj: megfigyelés az utolsó Szektanásaink mindkét napon várják az Önök kérdéseit!

Profilink

Várjuk az IBM kompatibilis géppel dolgozó cégeket, de az etetőket sem zárjuk ki az IBM és más professzionális gépekre készült szoftverek és hardverek bemutatásáról.

Bemutatók

Hagyományosan az egyetem dísztermében szeretnénk a szakma újdonságait bemutatni, videó-kiváló ornyón!
Terveink között szerepel: Ventura, AMIGA 3000-es, Laserprinter-bemutató.
Természetesen várjuk a fejlesztők, felhasználók és kereskedők ötleteit. Kérjük keresni telefonon Tóth Lajost (169-0495, 169-2240).

Új névvel, új kínálattal — jól bevált programokkal — várunk Téged is December 8-9-én 9-19 óráig a Budapesti Műszaki Egyetem Központi Épületének Aulájában, (Budapest XI. Műegyetem rakpartja).
Sokaknak már nem újdonság, hogy minden év decemberében megrendezzük az országos számítástechnikai kiállítás- és vásárunkat.
Az idén a Csokonai Művelődési Ház, az Alaplap Szerkesztőség és az 576 Kbyte Szerkesztőség közösen várja a számítástechnika rajongóit.
Ha Te is velünk tartod ezt a két napot, igérjük, hogy nem bánod meg!
Az 5000,- fizető vendéget abban az évben is meglepetés várja!

Amit nem árt, sőt jó, ha tudsz:

Most is 50 géphelyen TV-vel várunk! Egy asztal egy órára: 50,- Ft-ért bérlehető, mindezt már előre megtehető. Kézzel, vagy személyesen megkérdezheted bérletünket, és befizetheted a bérleti díjat a Csokonai Művelődési Házban reggel 9-től este 9-ig (vásárnap kivételével). Várjuk jelentkezéseketeket! Telefon: 169-0495, 169-2240. (Címünk: 1153 Budapest, XV. Eötvös u.64/66.)

A WAREZ CASTLE ajánlata

Nem tudsz megszerezni valamilyen C64-játékot? Rendelj a WAREZ CASTLE-től! Szükséged van a lehető legújabb stúfokra? Így hetes tőzsdé programokra? Contactjaink révén a legfrissebbek vagyunk az országban! Szükséged van bármelyik programra, ami a CoV-ban megjelent? Ők is tőlünk kapják a programokat! Fordulj hozzánk, MINŐN hozzáférhető a WAREZ CASTLE 64-es programkatalógusát, CSAK LEMEZEN!

HOT WAREZ (október):

- 01: GOOFY'S RAILWAY EXPRESS: A DUCK TALES után egy újabb része a Disneysoft sorozatának Goofy kutyával és Miki egérrel.
SILKWORM IV: Az ismert shom'em up legújabb része (preview).
DONALD'S ALPHABET CHASING: A Disneysoft-sorozat 3. része Donald kacával.
HELLHOLE: Az AFTER THE WAR után szabadon.
- 02: MICKY'S RUNAWAY ZOO: A Disneysoft-sorozat 4. része ismét Miki egérrel és Goofy kutyával.
HARD DRIVEN: Az Amiga autószimulátor C-64-en.
ADVENTURE SPACIAL: Hagományos menüvezérelt kalandjáték egy űrbázison.
- 03: BUICK ROGERS: Egy újabb klasszikus kitalálós RPG a távoli jövőben, a népszerű képi egénylőgura szerepében.
IKARI WARRIORS III: A kommandó kuldetés folytatódik!
- 04: SLY SPY: Az OCEAN legfrissebb akciójátéka, amelyben szárazon, vízben és víz alatt nézünk szembe az ellentétekkel.
- 05: TURN IT: Az ismert VULFUNG nevű kitalálós játék (Amigán SHANGHAI) legújabb feldolgozása.
RUGBY MANAGER: A menedzserjáték kedvelői ezúttal az amerikai profiligában próbálhatják ki képességeiket.
PIANTASM: Brutális shom'em up, aprólékos grafikai kidolgozással (preview).
CLASSIC TRAINING: Menedzserjáték egy versenytörőállító trénerének szerepében.
SOCCER DIRECTOR: Futhallmenedzser.
- 06: SNOWSTRIKE II: Az F-15 Eagle repülőgépszimulátor folytatása, újabb kuldetésekkel.
- 07: RICK DANGEROUS II: A nagyszerű akciójáték folytatódik, ha lehet még nagyobb poénokkal és jobb grafikával.
MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS: Buzár környezetben játszódó macé.
- 08: KING'S BOUNTY: Érdekes típusú, a középkorban játszódó arcade/adventure. Mintha kereszterék volna az IRON LORD-ot bármelyik szerepjátékkal és nyakos üetők voltak egy adag stratégiával. A grafikával egyébként kenterbe verí az IRON LORD-ot.
- 09: TIME MACHINE: Időutazás egy örült professzorral. Arcade/adventure, tiszta TITSKER.
- 10: THE YAWN: hagyományos adventure a középkorban.
ATOM ANT: arcade 8 szinten a népszerű repülőgép szerepében.
MIDNIGHT RESISTANCE: egyszemélyes kommandó a családtagok kiszabadítására. Örült lövöldözés.
THE GUARDIAN ANGEL: a FRIEDDY HARDEST folytatása, akciójáték.
- 11: WOMBLES: Kedves máskéltős játék egy időtálló lényel, akinek különböző feladatokat kell megoldania. Tök jó a zenéje.
GRIG NORMAN'S ULTIMATE GOLF: golfjáték, a lehető legtöbb opcióval, kiváló grafikával. Kiseb Amiga-szintű.
- 12/13: KISS TO MARAMON: Klasszikus kalandjáték, máskéltős kivitelben.
WIPIE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO: Nyomozós kalandjáték, nagyszerű grafikával, mulatságos animációval. Majdnem ugyanolyan szép, mint Amigán (3 lemezoldal).
- 14: NIGHT BRIDE: Az OCEAN legújabb akciójátéka, hatalmas lövöldözés.
SUNNY SHINE: ZAK McCRACKEN-szerű adventure.

Ez a lista a október 25-i állapotot rögzíti és máj réges-régen elavult, mire ez a hirdetés megjelenik. Felbéklyezett válaszbürokkért viszont bármelyik elküldjük legfrissebb, naprakész HOT WAREZ-listánkat. Bármilyen speciális igényt is kielégítettünk: ha nem találod a keresett programot kollekcióinkban, írd meg a címet, csatolunk egy óhajt is! Most pedig következhetnek a piakkos anyagiak: egy kollekció (azaz 2 lemezoldat) ára mindössze 250 Ft, amely magában foglalja a lemez árárt + a postaköltséget + a postai utóvét költséget + 25% ÁFA-t (több lemez rendelésekor nem kell további postaköltséget fizetnünk, így minden további kollekció ára 200 Ft-ra módosul). Természetesen bármilyen esetlegesen hibás lemezt díjmentesen kicserélünk.

Időigényes címünk: WAREZ CASTLE, Budapest, Pf. 363/B, 1519

Az országban a legfrissebb, a leggyorsabb, a legjobb: WAREZ CASTLE!